HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MAYO 1998 • $4,90

URUGUAY $35 • BOLIVIA $14 • PARAGUAY G7800
CHILE $1600 • PERU $10 ISSN 0329-5222

AÑO 1 • NUMERO 7

200 TRUCOS PARA TUS JUEGOS FAVORITOS!

Probe nos demuestra cómo se puede hacer un excelente arcade sin parecerse al Quake

Forsaken

PREVIEWS EXCLUSIVOS!

Command & Conquer 2

Un avance de cómo Westwood está realizando esta maravilla

INFORME ESPECIAL

VOODOO 2

¿Cómo son las placas con el nuevo chip de 3Dfx?

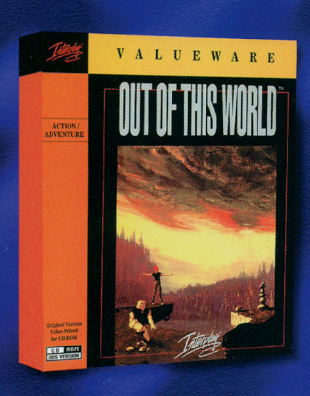
GRUPO 4 EDITORIAL

9 770329 522002 00007

Reviews: Starcraft • Interstate '76 Arsenal • Battlezone • F22: ADF

LOS MEJORES JUEGOS DE IN

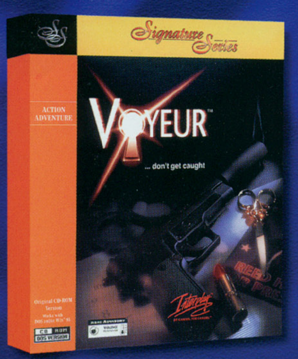
OUT OF THIS WORLD



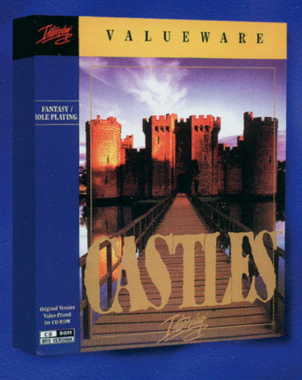
BLACK THORNE







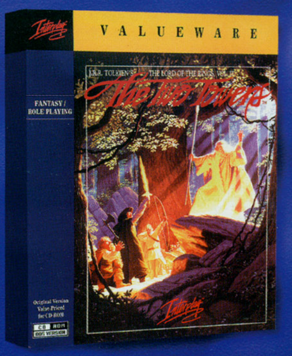
CASTLES



LORD OF THE RINGS



THE TWO TOWERS



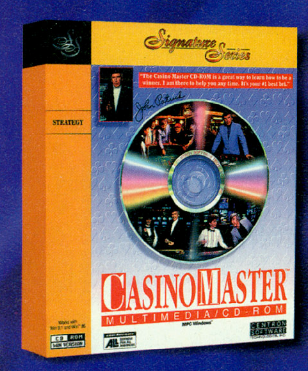
PRECIO SUGERIDO AL PUBLICO: $19

ESTA LINEA DE PRODUCTOS INCLUYE UN EXHIBIDOR DE REGALO

TERPLAY AL MEJOR PRECIO



CASINO MASTER



SOLITAIRE FOR WINDOWS



RUSSIAN 6 PAK

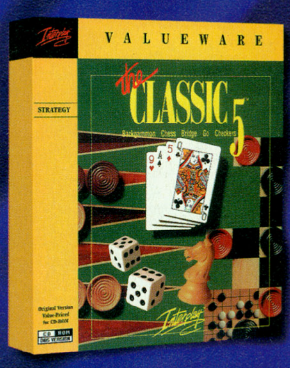
VALUEWARE

STRATEGY

RUSSIAN 6 PAK

SIX CHALLENGING GAMES FROM RUSSIA

THE CLASSIC 5



RAGS TO RICHES

VALUEWARE

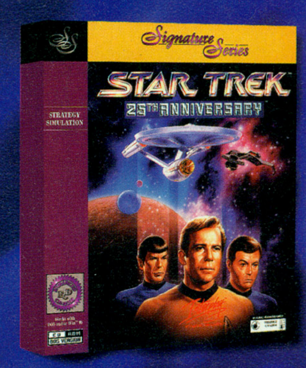
STRATEGY / SIMULATION

RAGS TO RICHES

THE FINANCIAL MARKET SIMULATOR

GREED IS GOOD

STAR TREK: 25TH ANNIVERSARY



CONSEGUILOS EN LOS MEJORES COMERCIOS



ARISOFT

BUCARELLI 1251 (1427) VILLA URQUIZA
TEL.: 522-2321 / FAX: 523-4966
E-MAIL: arisoft@overnet.com.ar

Probe y su nuevo arcade tienen todas las de ganar y nada que perder

FORSAKEN



PAGINA 22

En esta época, en la cual vemos una terrible avalancha de arcades 3D similares al Quake y Quake 2, es extraño que una compañía no busque el éxito seguro repitiéndo esta mágica fórmula. Probe nos muestra con Forsaken que todavía se pueden buscar caminos alternativos con éxito, y este nuevo juego parece tener todo para hacerse un nombre en este tan poblado género.

Nota del Editor

Es cierto que las cosas ya no son iguales en la redacción, que hemos crecido mucho, y que más gente se unió al equipo...

Con la experiencia que hemos adquirido en todo este tiempo que ha pasado y las sugerencias que nos han hecho Uds. que se preocupan por la revista, hemos forjado entre todos un estilo que queremos mantener.

Queremos expresar que estamos asombrados por el crecimiento que se ha dado en la industria de los juegos en este último año, y por la cantidad de títulos que salen a diario.

Por eso, decimos que cada vez tenemos una tarea más difícil que cubrir, y como no queremos caer en el facilismo (porque como lectores no nos gusta) de informar a medias, tenemos un importante anuncio:

XTREME PC ONLINE está disponible... ¿De qué se trata? Es el primer sitio de juegos profesional argentino, donde encontrarán material actualizado diariamente.

Esperemos que lo disfruten y que les hagan llegar sus inquietudes a nuestro operador Fernando Brischetto, responsable del mismo.



Starcraft

Unite a los Terrans, Protoss o Zergs por el dominio de la galaxia.

PAGINA 27



XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

MAYO 1998

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver
JEFE DE REDACCION Guillermo Belziti

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martin Varsano

CORRECCION

Mauricio Urbides

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Sebastián Di Nardo, Juan Gril, Santiago Videla, Miguel García

PRODUCCION PUBLICITARIA

José D'Angelo

IMPRENTA

Quebecor Antartica (0322) 96 590

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 304-3510.
INTERIOR Dist. AUSTRAL S.A., Isabel La Católica 1371 Cap. Fed. Tel.: 301-0701.
EXTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 305-3160

XTREME PC ®, es una publicación mensual de Grupo4 Editorial®, Bolivar 187 5° "D" Capital Federal, C.P. 1066, Tel./Fax: 331-3207, Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 0329-5222



Después de muchas idas y venidas, les presentamos nuestra página en internet. En ella encontrarán la últimas noticias, patches, demos, previews exclusivos, movimientos en la Zona 3D y todas las soluciones y trucos que necesitabas. A continuación les explicamos un poco más en detalle como navegar sin dificultad por el site.

Desde que comenzamos a hacer esta revista siempre estuvo dentro de nuestros planes tener una página de Internet. ¿Por qué? La respuesta es simple: Nadie duda de la importancia de la web hoy en día, especialmente para cualquier persona que se relacione con algún trabajo que tenga que ver con la computación, especialmente los juegos.

Esto tiene una relevancia mayor en el caso de hacer una revista como XTREME PC, ya que la web nos brinda el medio ideal para transmitir una inmensa cantidad de cosas que nos quedan por hacer mes a mes, noticias que no llegan al papel, actualizaciones en fechas de salidas de los programas, etc. Además nos da la oportunidad de poder acercarles las últimas demos de los juegos más esperados, o un patch que puede solucionar algún problema que nos quita el sueño.

Entonces la intención de XTREME PC Online! (ése es el nombre de nuestra página) es ofrecer a los jugadores argentinos el primer site "Hecho en Argentina" con la última información disponible en el resto del mundo, actualizada día a día, ofreciéndo una alternativa a las personas que no quieren deambular por horas para encontrar lo que necesitan, o simplemente poder acceder a una página realizada en castellano, que tenga que ver con todo lo que ocurre en el mundo informático, especialmente en el sector del entretenimiento.

Como sabemos que el tiempo en Internet es tirano, y no queremos dejar a nuestros lectores de la mano, en las líneas que siguen les vamos a explicar que van a encontrar en los ocho botones de selección que aparecen en todo el site:



La página principal de XTREME PC ONLINE!

Estos ocho ítems conforman el menú principal del Site. Estos botones (exceptuando al del correo electrónico) se mantienen en esta posición en todas las páginas que introducen a las 7 secciones. De esta manera se puede navegar de una manera más sencilla en XTREME PC Online!

Esta sección de la Página Principal refleja los cambios que el site va sufriendo todas las semanas. (¡A veces todos los días!)

1 - NEWS: En esta sección van a encontrar las noticias del mes ordenadas por día. Un resumen de las actividades más importantes que tienen que ver con la computación y los juegos.

2 - PREVIEWS: Te presentamos como van a ser los nuevos juegos antes que nadie.

3 - HARDWARE: Reviews y las últimas noticias de los nuevos periféricos para tu PC.

4 - DEMOS: ¿Sos de los que no comprás antes de probar? ¡Para eso están los demos!

5 - SOLUCIONES: La boblioteca más completa de los mejores trucos para tus juegos favoritos, más soluciones completas a las más difíciles aventuras gráficas.

6 - PATCHES: ¿Ese juego tiene un problemita que te saca canas verdes? Tal vez revisando nuestra lista de patches encuentres la solución a tus problemas...

7 - LA ZONA 3D: Aquí podrás conseguir la dirección del lugar donde conseguir todo para tu arcade 3D favorito.

8 - E-MAIL: Queremos saber que opinás del site o lo que quieras... ¡Animáte!

DEER HUNTER

Un juego extraño que se vende mucho

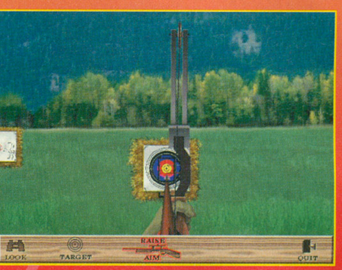
Su primera aparición fue en Septiembre del año 1997, y hasta el momento ha superado las 700.000 unidades. ¿De qué se trata el juego? Deer Hunter, es un extraño simulador de caza deportiva, en el que deberemos escoger nuestro armamento y accesorios, para luego aventuramos en un bosque siguiendo los rastros de los animales que próximamente serán nuestras presas.



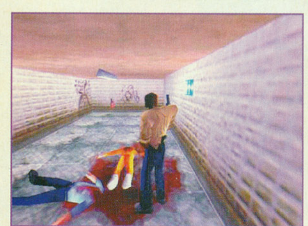
Debido a este inesperado éxito de ventas que ha conseguido GT Interactive, ahora está planeando algunos juegos dentro de la misma línea.

En primer lugar tendremos Sporting Clays, un simulador deportivo de "Tiro al Plato". Contiene cinco tipos diferentes de blancos y diez campos distintos para practicar. Además incluye un editor de niveles.

Aparte de Sporting Clays, editarán una expansión para Deer Hunter (esta vez se trata de la caza del Pavo Real), un juego de pesca y otro de caza de montaña que se llamará Rocky Mountain Trophy Hunter. El precio de estos productos es alrededor de $20 en U.S.A, lo cual justifica el alto índice de ventas.



Shadow Man: Hecho en las Tinieblas



Un nuevo juego de la compañía Acclaim aparecerá muy pronto y nos dejará boquiabiertos.

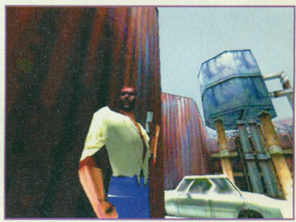
Se trata de Made in the Shade: Shadow Man, un arcade en tercera persona con suficientes elementos como para deslumbrar a los más exigentes jugadores.

En primer lugar hablemos un poco de la historia y del personaje protagonista, que tiene todas las características de haber salido de algún cómic.

Mike Leroi, lleva una doble vida... es profesor de inglés en la universidad y también el esclavo caprichoso de una sacerdotisa voodo.

¿Cómo sucedió esto? Mike ha regresado de la muerte y utiliza los poderes que ha obtenido mediante esta experiencia para hacer justicia.





¿Qué tipo de juego tenemos? Si pensáramos en la combinación de Tomb Raider y Spawn sería un buen comienzo.

A juzgar por los gráficos, Acclaim tiene un hit en sus manos. Esperamos los avances para traerle más información.

TOP GEAR RALLY

Uno de los mejores juegos de autos de Nintendo 64, Top Gear Rally, desarrollado por los estudios Boss en Seattle será convertido para PC.

El nombre de esta versión es actualmente Boss Rally, aunque es muy probable de que sea cambiado antes de que salga a la venta.

Entre las modificaciones, podemos decir que habrá un circuito y tres autos nuevos, además de la posibilidad de ser jugado en Multiplayer hasta por ocho personas simultáneamente.

Como es de suponer, soportará una variedad de placas aceleradoras 3D, pero correrá a mayor resolución gráfica que la versión original de Nintendo 64.

Aunque el proyecto indica que será terminado para la próxima primavera, todavía no se ha oficializado el nombre del distribuidor, anuncio que se hará en E3.

LucasArts Apuesta a la estrategia

A pesar de su reciente lanzamiento, "Rebellion", la compañía LucasArts que quiere complacer a todos los jugadores, está produciendo un verdadero título de estrategia en tiempo real.

Estamos hablando de Force Commander, la nueva realización de LucasArts basada en la trología de Star Wars.

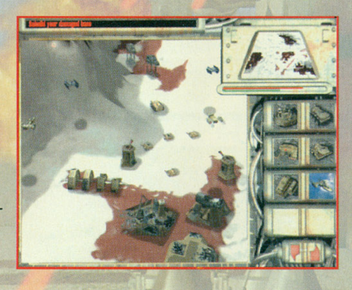
Como era de suponer, los jugadores podrán optar por las fuezas imperiales o la alianza rebelde y combatir en escenarios bastante conocidos por los seguidores de la saga como Hoth, Alderaan, Yavin y Coruscant.

También habrá algunos otros escenarios de sitios jamás revelados en las películas.

LucasArts ha dicho que habrá más de cien unidades diferentes, entre los vehículos podremos reconocer los AT-AT, Tie Bomber, X-Wing, etc. Pero otros han sido creados exclusivamente para el juego, para desesperar el apetito de conocimiento de los fanáticos que llevan su vida entera queriendolo saber todo.

Los modos multiplayer serán los tradicionales en los juegos de EETR, por lo cual cualquier veterano tendrá rápido acceso al mismo.

El juego contará con gráficos 3D y una cámara que persigue la acción como en Myth:The Fallen Lords. Estará terminado para la primavera y requerirá una placa acelereadora 3D.



El regreso del Prince of Persia

Hace al menos diez años, un juego de la compañía Broderbund sacudió el mercado con un título avasallador conocido como Prince of Persia.

Genialmente programado, corría perfectamente en una XT con sistema de video Hercules y fue realmente uno de los pocos juegos que se podían apreciar bastante, por lo que eran las PC en esos tiempos.

Algunos años más después, salió una buena continuación, con un estilo de juego similar pero aprovechando las ventajas de los gráficos en modo VGA.

Bien, actualmente la empresa es una división de Red Orb Entertainment y ha contratado a Jordan Mechnen (creador del juego original, también ha estado trabajando últimamente en el desarrollo de The Last Express) para liderar el desarrollo de una tercera parte.

Esta vez, la historia se dará en un mundo completamente 3D enriquecido con elementos de la mitología del medio oriente.

El equipo encargado de producirlo está trabajando muy duro, y se lo han tomado como un verdadero desafío. El juego estará terminado para principios del año entrante.



¡Ojo! Que esta es una foto del Prince of Persia 2. ¿Qué nos tendrá deparado Broderbund para esta tan esperada continuación?

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Tomb Raider III en Noviembre

A Ian Livingstone, el famoso escritor que trabajó para EIDOS en Deathtrap Dungeon se le ha escapado en un comentario a la prensa, los planes de producir la tercera entrega de la aventuras de Lara Croft.

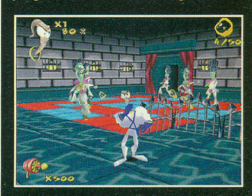
A pesar de que la noticia no podía darse oficialmente hasta el E3, no es tan grave el error que ha cometido...después de todo...¿Quién duda de que habrá un Tomb Raider IV?

Earthworm Jim, el regreso en 3D

En este último año hay una tendencia generalizada, de parte de las compañías de software de entretenimientos de tomar un clásico y llevarlo al mundo 3D.

¿Se acuerdan de Earthworm Jim? Es tal vez uno de los arcades laterales más clasicos que sin duda ha marcado una época.

El año pasado en Atlanta se había oficializado la producción de Earthworm Jim 3D, por parte de Tantrum, división creativa de Virgin. Además de los personajes conocidos habrá algunos nuevos como "Earthworm Kim". Se espera que el juego esté terminado en Agosto.



Dragon: El juego de lucha de Microsoft

Eclipse, la empresa responsable por el juego de golf "Jack Niclaus 5", esta creando un arcade de lucha para PC que comercializará la firma Microsoft.

"Dragon", esta focalizado en la excelente combinación de artes mar-

Continúa en la página 9

RANKING DE XTREME PC

Posición de este mes	Título	Compañía	Género	Posición del Mes Anterior
1	FIFA: RTTWC '98	EA Sports	Deportes	3
2	Curse of Monkey Island	LucasArts	Aventuras	1
3	Quake 2	id Software	Acción / Arcades	2
4	Hollywood Monsters	Péndulo Studios	Aventuras	10
5	Grand Theft Auto	BMG / DMA	Acción / Arcades	8
6	Tomb Raider II	Eidos Interactive	Acción / Arcades	4
7	Jedi Knight: DF2	LucasArts	Acción / Arcades	5
8	PC Fútbol 5.0 Ap.	Dinamic Mutimedia	Deportes	6
9	NBA Live 98	EA Sports	Deportes	9
10	Battlezone	Activision	Acción / Estrategia	-

Bueno, una vez más sus cartas y e-mails han conformado este nuevo ránking. Como pueden ver, la cercanía del Mundial de Fútbol ha hecho que el FIFA: Road to the World Cup '98 ¡suba hasta el número 1! Así que los fanáticos del Curse of Monkey Island van a tener que esforzarse un poco más para que su candidato vuelva a ocupar el primer puesto.

Por el otro lado, el Hollywood Monsters fue el juego que más posiciones trepó en el mes, del número 10 al número 4.

Como habíamos anunciado en el número anterior, entre todos los votos recibidos sorteamos un Battlezone en español, de la empresa Activision, y el ganador de este mes es:

***Mariano Fontana**, de Capital Federal!*

Bien, ¡Mariano!, podés pasar a buscar con tu DNI el premio cuando quieras por la redacción. El horario es de 12 a 18 hs, los días hábiles, y la dirección es Bolivar 187 5ºD.

A los que no mandaron sus votos, ¿Se dieron cuenta lo fácil que es ganarse un juego GRATIS? Sólo hace falta una carta o un e-mail con sus votos y ¡listo!



THIRD WORLD

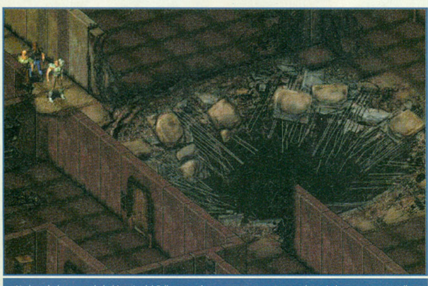
Redline Games, es una empresa fundada por Ron Millar y James Anhalt (ambos trabajaron mucho tiempo para Blizzard), y ahora han anunciado su primer juego. Se llamará Third World, estará ambientado en el futuro y tendrá elementos de los juegos de rol combinados con un sistema de lucha táctico en tiempo real.

Los jugadores podrán escoger entre cuatro pandillas distintas que incluyen Mutantes, Cyborgs, Androides y Aliens.

Millar comentó "Los fanáticos de los RPG encontrarán que tienen control absoluto sobre los atributos de la pandilla escogida, los de los juegos tácticos, que pueden conquistar y defender ciudades, así como también manipular recursos, y a los de acción les encantará el combate en tiempo real con el engine 3D."

Redlines Games, hasta el momento no quiere comprometerse con ninguna fecha de salida, pero igual los mantendremos al tanto.

Interplay quiere formar una división productora de Films



No hay duda que toda la historia del Fallout puede tener un argumento mucho más interesante que miles de películas de cuarta, que Hollywood produce año tras año.

Todos conocemos la relación existente entre la Paramount y la licencia que posee Interplay para sus producciones de Star Trek, desde hace al menos diez años.

La idea que tiene la empresa es aprovechar el vínculo y formó una división que se encargará de llevar a la pantalla grande los nombres más exitosos de la compañía como Fallout, Stonekeep y Descent.

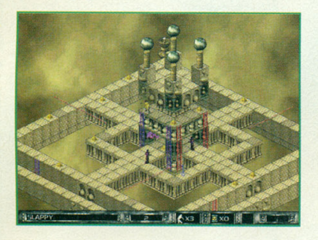
Con esto se pretende formar universos coleccionables en donde además de ganar entorno para futuras producciones, quedaría abierto todo el mercado relacionado con novelas, comics, muñecos, etc.

Tom Reed, vicepresidente de esta nueva división explicó "Mortal Kombat recaudó 125 millones en su comercialización mundial, y también se están haciendo películas de Wing Commander, Tomb Raider, Tekken y Final Fantasy. Estoy muy entusiasmado en concretar los planes de Interplay y Paramount"

GT Interactive distribuirá Lode Runner II

Todos conocemos el clásico juego de ingenio y plataformas creado por Doug Smith llamado Lode Runner.

Presage Software está desarrolando un remake de este clásico, llevándolo a un nuevo mundo en 3D. También hay planes de incluir un editor de niveles, y soporte de Multiplayer hasta para ocho jugadores.





Holly Newman (Vicepresidente de Marketing de GT) dijo acerca de este emprendimiento " Lode Runner es uno de esos extraños juegos, que trasciende el límite de audiencia capturada, sin importar edad o sexo. Con la adición de la tecnología 3D, soporte Multiplayer y el editor de niveles esperamos elevar al máximo las posibilidades de este maravilloso clásico".

Lo nuevo de Infogrames y Ocean



La clásica compañía francesa Infogrames Europea nos presentará muy pronto su nuevo juego Hexplore.

Aunque a simple vista, en algunos aspectos, de la sensación de que se trata de un Gaunlet con la interface mejorada, en realidad se trata un concepto diferente, ya que al incorpora varios elementos de los juegos de rol, como interacción con el mundo donde se desarrolla la historia, variedad de armas y hechizos, personajes que mejoran según la experiencia adquirida, entre otros.

El juego es controlado mediante el mouse con un sistema similar a Diablo, pero visto desde arriba.

En el modo para jugar solos podemos controlar hasta cuatro personajes diferentes que se nos irán uniendo (si nosotros aceptamos) a nuestra causa.

Los niveles serán alrededor de 200, siempre diferentes y podrán ser jugados también en modo cooperativo hasta por cuatro jugadores simultáneamente, en red local o Internet.

NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Viene de la página 7

ciales y exploración. Basado en la mitología china, representamos el rol de un guerrero que deberá rescatar a su maestro para lo cual deberá recorrer la citadel de la Luz y la Sombra enfrentando a los demonios o dioses que se interpongan en su camino.

El producto cuenta con un engine propio llamado Genesis y estará terminado para el invierno del 99.

Preparandonos para Unreal

Si te sirve de consuelo porque todavía no podés jugarlo, han aparecido en algunas librerias dos novelas basadas en el juego de Epic próximo a aparecer.

La primera de ellas se llama Hard Crash, escrita por Ryan Hughes y la otra Prophet Power, por Dean Wesley Smith.

Grand Prix Legend

La división Sports de Sierra ha anunciado como sistema de promoción de su juego de simulación automovilística Grand Prix Legends que incluirá una pista llamada Nurburgring.

Este circuito de origen alemán será recreado por primera vez en un juego de simulación de este estilo, y tiene la particularidad de estar ahora abandonado por ser excesivamente peligroso.

Muy pronto Might & Magic VI

New World Computing ha enviado el master a 3DO para las últimas pruebas y posterior masificación de su tan esperado título Might & Magic VI.

Probablemente, al poco tiempo de que lean esto, podrán adquirir el producto en los negocios especializados.

DVD PARA TODOS



El DVD ya está aquí, aunque por el momento no es el estándar ni mucho menos, ya empiezan a aparecer más y más títulos. Aunque en materia de juegos sólo podemos acceder por el momento a la nueva aventura de Tex Murphy, Overseer o a clásicos reciclados como Dragon's Lair, en materia de películas el espectro es mucho más amplio. Existen en catálogo, ya, cientos de títulos de las Majors como Warner o Tri-Star/Columbia, aunque faltan algunas importantes como Fox que todavía se abstiene de editar títulos en este formato, ¿Verá alguna vez la luz Titanic en DVD?

Por el momento uno de los sistemas más avanzados para utilizar en las computadoras personales es el último kit de Creative Encore X2. Con él gracias a la salida a TV podremos apreciar las películas con nuestra televisión, sin dudas de calidad de visión superior a la de los monitores, ni hablar si tenemos la suerte de poseer un televisor Widescreen.

Al instalar el DVD en nuestras computadoras, se nos preguntará en qué zona vivimos. Existen un total de 7 zonas para elegir según el país donde residamos, aunque parezca obvio que nuestra selección tendría que ser América Latina, los que utilizamos DVDs importados tendremos que seleccionar zona 1, la correspondiente a Estados Unidos, pero deberemos tener en cuenta que el sistema nos deja cambiar de zona únicamente cinco veces.





Como es lógico la calidad visual y sonora es impresionante, además de contar con la ventaja de poder seleccionar subtítulos entre cinco idiomas diferentes (en casi todas las películas) entre los que se incluye el castellano y a veces está disponible la voz también en nuestro idioma.

En algunos casos, es posible conseguir en DVD películas que ni siquiera fueron estrenadas en cine. Cabe citar como ejemplo a Spawn, que estuvo disponible en DVD dos meses antes de que se editara en cine en nuestro país.

En caso de que poseas un sistema y quieras conseguir algún título podés dirigirte a CD-Market, Musimundo o Tower Records.

FECHAS DE SALIDAS

Aces: X-Fighters	Sierra	Primavera 98
Addiction Pinball	MicroProse	Otoño 98
Age of Empires II	Microsoft	Navidad 98
Asheron's Call	Turbine/Microsoft	Otoño 98
Axis & Allies	Hasbro	7/98
Baldur's Gate	Bioware/Interplay	5/98
Battle of Britain 1941	Talonsoft	7/98
Battlewagons	SSI	8/98
Blackstone Chronicles	SSI	11/98
Blood 2	Monolith	6/98
Creatures II	Mindscape	11/98
Daikatana	Ion Storm/Eidos Interactive	9/98
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive	5/98
Deep Six	Virgin	Otoño 98
Descent Freespace	Interplay	5/98 *
Die by the Sword	Interplay	5/98 *
Dominion	Ion Storm	4/98
Duke Nukem Forever	Apogee/3D Realms	6/98
Dungeon Keeper Gold	Bullfrog/EA	5/98
Earthworm Jim 3	Interplay	6/98
European Air War	MicroProse	5/98
Extreme Warfare	Red Orb	5/98
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	5/98
Fighter Duel 2	Infogrames	Otoño 98
Final Fantasy VII	Squaresoft	6/98
Freedom in the Galaxy	Avalon Hill	10/98
Golgotha	Crack Dot Com	Verano 98
Great Battles of Caesar	Interactive Magic	6/98
Grim Fandango	LucasArts	Otoño 98
Guardians: A. of Justice	Microprose	6/98
Half Life	Sierra	6/98
Hidden Wars	Ronin	5/98
IA-10 Warthog	Interactive Magic	Primavera 98
IF-/A-18	Interactive Magic	5/98
iPanzer 44	Interactive Magic	5/98
Jagged Alliance 2	Sir Tech	5/98
Jenga	Hasbro	5/98
King's Quest:M. of Etern.	Sierra	6/98
MAX II	Interplay	Verano 98 *
MechCommander	Microprose	5/98
Mechwarrior III	Microprose/FASA	Otoño 98
Might & Magic VI	New World/3DO	Otoño 98
Of Light & Darkness	Interplay	5/98 *
Panzer Commander	SSI	6/98
People's General	SSI	10/98
Phantom Ace	Virgin	8/98
Populous: The T. Coming	EA/Bullfrog	5/98
Prey	Apogee/3D Realms	Navidad 98
Quake 2: The Reckoning	Xatrix/id/Activision	Otoño 98
Quake 3	id Software/Activision	Navidad 98
Quest for Glory V	Sierra	Otoño 98
Reach for the Stars II	Microsoft/SSG	1999
Redguard	Bethesda	Otoño 98
Return to Krondor	7th Level	Navidad 98
Revolution	Fenris Wolf/GT	10/98
Screamin' Demons	Activision	Verano 98
Secret of Vulcan Fury	Interplay	6/98 *
Settlers III	Blue Byte	8/98
Skies	SegaSoft	Invierno 98
Sid Meier's Alpha Cent.	Firaxis/EA	6/98
SimCity 3000	Maxis	Otoño 98
Sin	Activision	6/98
Soldiers at War	SSI	5/98
Squad Leader	Big Time/Avalon Hill	Primavera 98
Star Control 4	Accolade	10/98
Star Trek: First Contact	Microprose	Otoño 98
Stratego	Hasbro	Primavera 98
Su-27 Flanker 2.0	SSI	8/98
S.W.A.T. 2	Sierra	5/98
TFX 3	DID	5/98
Trespasser: Jurassic Park	DreamWorks	Otoño 98
Ubik	Cryo	5/98
Ultima IX	Origin/EA	Navidad 98
Ultimate Civ II	Microprose	5/98
Unreal	GT Interactive	Mediados 98
Warcraft Adventures	Blizzard	5/98
Warhammer 40k: C. M.	SSI	6/98
War of the Worlds	GT Interactive	Otoño 98
Wizardry VIII	Sir Tech	Invierno 98
X-Files Adventure Game	Fox Interactive	Invierno 98

* Fecha estimativa de su lanzamiento en la Argentina.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías

LOS ANGELES, NOVIEMBRE 2019



Armado con sus dotes investigativas y las herramientas propias de un Blade Runner, te verás inmerso en un lluvioso mundo iluminado por neones que vive y respira a tu alrededor. Tendrás que demostrar tu habilidad para sobrevivir en uno de los juegos más ricos y con mayor atmósfera jamás creados para tu PC.

• Gráficos en alta resolución constantemente animados con millones de colores. • Seis pistas de 16 bits de audio con nueva música y música recreada de la B.S.O. de Vangelis. • Movimientos dramáticos de camara DURANTE el tiempo de juego. • Más de 100 escenarios interactivos para investigar. • Varios finales diferentes con un nuevo argumento cada vez que juegues. • Más de 70 personajes increíblemente realistas capturados de la pantalla, incluyendo actores de la pelicula original. • Avanzados efectos de iluminación en Tiempo Real: direccionales, de color, volumétricos, atenuados y animados. • Impresionantes efectos visuales: lluvia, niebla, neblina, sombras, fuego y humo.

Virgin INTERactive

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO **HARD COPY S.R.L.** Tucuman 1671 - Capital Federal - Tels.: 375-4332 / 4623 Fax: 375-4622

previews

IMAGENES Y REPORTES EXCLUSIVOS DE LOS JUEGOS QUE SE VIENEN

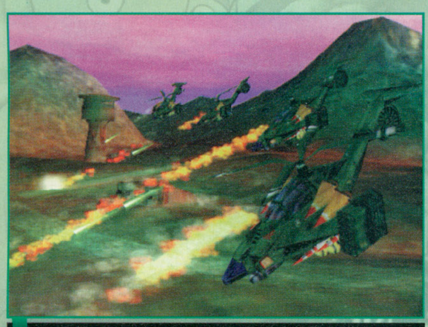
En éste número:

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** Trilobyte
- **DISTRIBUYE:** Red Orb
- **FECHA DE SALIDA:**
  Demo: No está disponible
  Completa: Junio 1998
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.redorb.com

Extreme Warfare

El nuevo juego de Greame Devine pretende cambiar el concepto de jugabilidad en Multiplayer



Extreme Warfare tendrá lo mejor de los juegos 3D y la emoción de los juegos diseñados para Multiplayer.

Graeme Devine es una de las personas más experimentadas en la industria de desarrollo de juegos. De origen escocés, trabajó en renombradas compañías como Atari, Activision y Lucasfilms antes de formar algunos años atrás Trilobyte y crear el clásico The 7th Guest.

Como en aquellos tiempos, este genio de la informática planea dar un golpe de tecnología y jugabilidad con un nuevo producto que se llamará Extreme Warfare.

Se trata de un producto pensado para ser jugado masivamente en Internet, al estilo de los mejores juegos de acción 3D, pero con algunos elementos nuevos y otros inspirados de los juegos de estrategia.

Según Divine, su verdadera fuente de inspiración fueron los recuerdos de los juegos organizados al aire libre, como los que practican las agrupaciones de Boys Scouts.

La interactividad entre los jugadores, sin lugar a duda será un factor importantísimo en Extreme Warfare.

La historia se desarrolla varias décadas en el futuro. Los humanos se encontraban experimentando sobre el terreno de la superficie de Marte, cuando en una de las excavaciones encontraron accidentalmente una cápsula que inmediatamente comenzó a transmitir una señal al espacio exterior. Mientras tanto, los Sway, una antigua raza de humanoides de un sistema galáctico lejano, que consideran al planeta Marte, "Tierra Sagrada", dejándose llevar por la ira, destruyeron nuestro planeta Tierra en tan sólo siete días. Ahora sus planes son aniquilar a los humanos restantes en la superficie de Marte.

Por lo que habrán entendido según la historia, la acción en Extreme Warfare se lleva a cabo completamente en Marte.

Lo primero a elegir será a cuál de los dos bandos queremos pertenecer, y luego el tipo de unidad: Soldado, helicóptero de ataque o de transporte, tanque o jeep de asalto.

Cada unidad puede adquirir diferentes armas como ametralladoras, láseres, lanzallamas, misiles, dependiendo de la experiencia y rango del jugador.

En cualquier momento podrás unirte a un juego (pueden durar semanas) o comenzar uno nuevo.

Existe un sistema de jerarquías, por lo tanto cada bando tendrá uno o varios líderes, que organizan la estrategia a implementar para acabar con el otro bando.

El juego tendrá un total de 24 niveles, con animaciones entre los mismos, que al mejor estilo de serie de ciencia ficción antigua, tendrán la función de contar qué es lo que sucedió en el capítulo anterior.

Las misiones no consistirán únicamente en aniquilar al bando contrario, sería demasiado simple... Extreme Warfare nos hará experimentar sensaciones como infiltrarnos al estilo comando en una base enemiga, pero teniendo en cuenta que nuestros enemigos serán tan inteligentes como las personas que estén jugando (en lugar de inteligencia artificial) se trata de un verdadero desafío.

Devine dijó *"Para conseguir el éxito de las misiones, será necesario el trabajo en equipo. Si alguien intenta entrar y seguir su propio camino, estará perdido en pocos minutos."*

A diferencia de otros shooters 3D en línea como Quake 2, los niveles no serán estrechos corredores en bases espaciales.

Los combates se dan en campo abierto, y la cantidad de jugadores simultáneos permitida es 32.

El proyecto que ya lleva casi cinco años de producción está siendo financiado por Paul Alle (CoFundador de Microsoft) y será publicado por Red Orb Enteirtanment.

La fecha de salida es para Junio, y funcionará en los equipos que tengan como mínimo un procesador Pentium 133.



En este juego podremos elegir entre varias unidades diferentes, lo que cambia radicalmente la estrategia de juego.

Command & Conquer 2: Tiberian Sun

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Westwood*
- **DISTRIBUYE:** Virgin / *Hard Copy*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Diciembre 98
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.westwood.com

La continuación de la más popular saga de estrategia en tiempo real

Como creadores del juego que le dio vida al género de la estrategia en tiempo real, Dune II: The Building of a Dinasty, Westwood se volvía de la noche a la mañana en una de las compañías más renombradas entre los aficionados a la estrategia. No había dudas, al aplicarle un engine en tiempo real al anticuado género de la estrategia se obtenían resultados asombrosos.

Años después, redefinieron una vez más el género que ellos mismos habían creado, con lo que sin dudas es uno de los mejores juegos de la historia: Command & Conquer. Ahora se preparan para lanzar la secuela original de este mítico título: C&C 2 Tiberian Sun, luego de innumerables discos de datos y el exitosísimo Red Alert.

Algo grande se está generando en el cuartel general de Westwood, sito en Las Vegas, donde el equipo que fue seleccionado personalmente por el líder del proyecto, (y creador original de Command & Conquer) Erik Yeo, se encuentra ensamblando el juego en un ambiente dentro del más absoluto secreto, tal es así que parte del staff de la compañía aún no lo ha visto todavía en acción.

Aquellos que hayan jugado C&C , recordarán el trailer final donde se nos ofrecían imágenes de la secuela, en las que se veían robots gigantescos haciendo estragos en una base NOD.

Estas imágenes fueron lo suficientemente efectivas como para mantener la expectativa del público por más de dos años, ya que desde que Westwood concentró todos sus esfuerzos en el Red Alert y sus sucesivas expansiones, todo lo que se sabía en ese entonces acerca de este título eran sólo rumores, hasta que finalmente sus creadores han decidido develar algunos de los aspectos más importantes referentes a esta espectacular producción.

La historia del C&C2 se desarrolla veinte años después del dramático final de su antecesor, en donde la lucha entre las dos ya conocidas facciones (GDI y NOD) continúa.

Las explosiones de gran magnitud le brindan un aspecto, si cabe, más realista a las batallas.

Muchas cosas han cambiado desde entonces, alimentado por la gran cantidad de material orgánico que se encuentra en las zonas más cálidas del la Tierra, el misterioso recurso conocido como Tiberium ha comenzado a expandirse por la superficie del planeta a un ritmo alarmante.

Después de haber hecho oídos sordos a las advertencias de posibles efectos colaterales, debidos a la prolongada exposición al Tiberium años atrás, las horribles mutaciones que éste provoca forzaron a los miembros del GDI a evacuar la mayoría de las poblaciones del ártico para evitar una eventual contaminación.

Mientras tanto, la hermandad del NOD, enfrenta una profunda crisis tras la aparente desaparición de su carismático líder Kane y actualmente buscan refugio contra los efectos del Tiberium en cavernas subterráneas.

Sin la presencia de Kane para guiarlos, el NOD se ha dividido internamente siendo así mucho más peligroso de lo que era antes.

A medida que la historia avanza, los científicos del NOD comienzan a experimentar con Tiberium, buscando alguna forma de mejorar su población de tropas de elite por medio de las mutaciones genéticas.

En medio de este holocausto también están los mutantes que sufrieron los efectos



En este nueva entrega, la iluminación será en tiempo real, de esta manera se podrán implementar nuevas misiones nocturnas con gran realismo.


La eterna lucha entre los NOD (Brotherhood of Nod) y los GDI (Global Defense Initiative) sufre grandes cambios tecnológicos.

del Tiberium, quienes son negados por el GDI y explotados por el NOD, ellos mismos decidieron llamarse "Los olvidados" y formarán parte de esta nueva generación de conflictos a nivel mundial.

Técnicamente hablando C&C2 es bastante diferente a sus predecesores, el clásico punto de vista que nos ofrecían el C&C y el Red Alert , ha sido reemplazado por una atractiva vista en perspectiva isométrica con el agregado de que la superficie de los terrenos es completamente 3D.

Una de las grandes innovaciones que incorpora este juego es la posibilidad de deformar o destruir en su mayor parte, los terrenos que conforman cada escenario, lo que nos permitirá emplear tácticas que hasta el momento no eran posibles debido a las limitaciones en los "engines" de este tipo de juegos.

En C&C2 hay ciertos obstáculos que pueden ser atravesados tanto por encima como por debajo, un claro ejemplo: los puentes, tal es así que los jugadores podrán destruirlos y en caso de que alguna unidad enemiga esté transitando por esos lugares, podremos ver como cae al vacío y se estrella contra el suelo, también hay lugares donde podremos ver como el hielo se va solidificando lentamente sobre la superficie de los ríos, permitiendo el paso de nuestras unidades, éste tipo de detalles contribuirá a resaltar aún más el impresionante nivel de realismo que promete C&C2.


La expansión del Tiberium por todo el planeta hace que NOD busque refugio en cavernas subterráneas.

• Tecnología de vanguardia

Command & Conquer 2 está diseñado para trabajar en resoluciones que van desde los 640x480 en adelante, con una paleta de colores de 16 bits o sea 65000 colores lo que le permite emplear una gran variedad de efectos, algunos de los efectos que más se destacan por su espectacularidad son las luces, éstas pueden ser de distintos colores y son de gran ayuda en las misiones nocturnas.

Al igual que la mayoría de los componentes de cada escenario, estas luces pueden ser destruídas lo que resulta sumamente útil para cegar a las defensas enemigas en caso de tener que infiltrarse en una base.

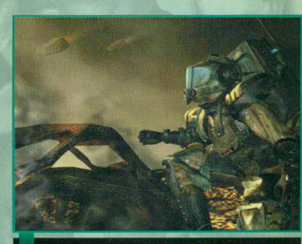
Cada unidad o vehículo existente en C&C2 está compuesto por voxels (pixel con volumen), lo que hace que cada modelo pueda variar su posición de acuerdo al relieve del terreno en que se encuentre, además de esto, hace posible que vehículos como por ejemplo el "mammoth tank", puedan girar sus torretas y apuntar sus cañones hacia arriba o hacia abajo de acuerdo a la altura en la que se encuentre su objetivo y no sólo eso, sino que también permite crear efectos tales como el vaivén que produce el retroceso de cada disparo, los daños claramente visibles que deja cada impacto sobre nuestras unidades, los fragmentos que se desprenden de cada una de ellas al ser alcanzadas por fuego pesado o el humo que despiden al resultar seriamente dañadas.

Otra de las novedades que presentará C&C2 es que todas nuestras unidades podrán ir incrementando su nivel de experiencia de acuerdo a la cantidad y el tipo de enemigos que logren destruir, consiguiendo así una mejor armadura, más velocidad, mayor alcance y potencia y en algunos casos mayor inteligencia.

También cabe destacar que algunos de los inconvenientes que presentaban C&C y Red Alert con respecto a la obtención de recursos han sido solucionados, ya que los vehículos destinados a estas tareas nos informarán cuando la provisión de materiales de su área de operaciones esté por terminarse o en caso de que el preciado Tiberium se encuentre en territorio enemigo, estas unidades no entrarán a menos de que les demos una escolta apropiada o hasta que dicho territorio esté bajo nuestro control.

Debido a que cada una de las distintas construcciones tiene una estructura completamente modular, éstas podrán ser mejoradas agregándoles diferentes componentes adicionales con los que mejorarán notablemente sus prestaciones.

De acuerdo a la información proporcionada por Westwood, Command & Conquer2 pretende imponer un nuevo "standard" en éste tipo de juegos y seguramente se colocará a la cabeza de este género sin mayores dificultades. Este título estará disponible alrededor de fin de año, así que mientras tanto lo único que queda por hacer es esperar lo más pacientemente posible.


Las secuencias de video seguramente tendrán la calidad a la que Westwood nos tiene acostumbrados.


La historia del Command & Conquer 2 se desarrolla veinte años después de su antecesor.

SimCity 3000

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Estratégicos*
- **COMPAÑIA:** *Maxis*
- **DISTRIBUYE:** *EA*
- **FECHA DE SALIDA:**
  Shareware: No está disponible.
  Completa: Julio 1998.
- **INFORMACION EN INTERNET:**
  www.maxis.com/games/simcity3000

Un nuevo simulador de Maxis será completamente en 3D

Si pensase en uno de los productos más originales y mejor hechos en el campo de la simulación, es muy posible que se venga a mi mente el clásico SimCity.
Pasaron ocho años desde que la aparición del mencionado programa volara la cabeza de muchos jugadores de todo el mundo. Todo comenzó con la idea de crear una utilidad que permitiese crear pantallas y escenarios para los juegos de aquella época, pero parece ser que se entusiasmaron con el proyecto y terminaron dando a luz uno de los conceptos más fascinante y novedoso: la simulación de una ciudad entera.

SimCity 2000, la versión del clásico mejorada, consiguió que mayor cantidad de personas prestaran interes en este simulador, y aunque hubo una poseterior versión "Deluxe Edition", hace bastante tiempo que se espera con ansias que Maxis, la empresa responsable, de un nuevo paso en la historia...

Lo que se pretende conseguir en el nuevo SimCity 3000 es llevar la simulación a un nuevo y completo mundo 3D, con la posibilidad de ver mejor cada sitio que compone la ciudad simulada, rotarlo o visualizarlo desde una cámara de tierra hasta una ubicada a la altura de 50.000 pies.

Habrá algunos nuevos tipos de edificaciones, como puestos de hamburguesas, bares, gasolinerías, vecindarios, etc.

Además de transportarse por la ciudad a pie o por medio de vehículos, los ciudadanos podrán interactuarcon ellas.

Cada estructura, a su vez contiene un mini simulador, que el jugador tendrá que controlar para obtener mayor rendimiento, por ejemplo en un edificio puede ajustarse la electricidad, el acondicionamiento del aire, etc.

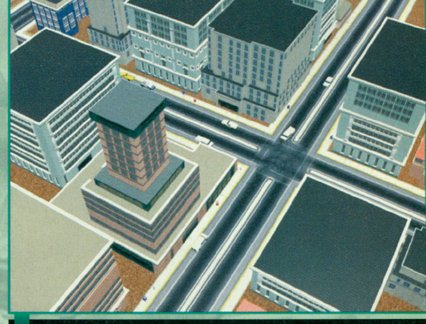
Esto hace que el jugador tenga más cosas en que tener ocupada la cabeza mientras se desarrolla la simulación.

Al aumentar la capacidad del engine, fue necesario incrementar también la calidad y detalle de los gráficos para conseguir mayor realismo.

Basta mirar un poco las fotos, las texturas de los edificios, la transparencia de los vidrios o el diseño de los ciudadanos para comprender mejor que es lo se intenta decir con "realismo".

Sólo les queda usar un poco la imaginación, para pensar como se verían ahora los desastres naturales en un primer plano.

En cualquier momento y lugar del juego, se puede realizar un acercamiento de cámara, la calidad de las imágenes son de muy alta calidad, además se pueden observar los hechos que están sucediendo, permitiéndonos ser testigos de un accidente de tráfico o de un asalto en la vía pública.



Las ciudades podrán verse según nuestras preferencias gracias al sistema de cámaras.

Inclusive es posible preguntar a los ciudadanos presentes para recolectar mayor información de lo acontecido.

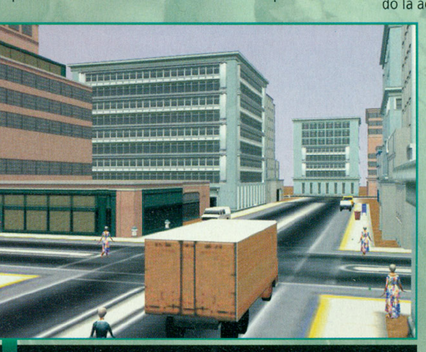
Otra de las cosas en la que Maxis ha prestado mayor atención es en mejorar el sonido de la ciudad, intentando conseguir la sensación de emular el efecto de ruidos naturales de una ciudad verdadera, con variables según el período en la que se encuentra la misma.

Para lo jugadores más novatos, un nuevo sistema de ayuda permanente irá orientando la acciones a realizar, focalizado en el aprendizaje completo de las posibilidades del simulador.

Como en muchos otros juegos de la actualidad, y gracias a la tecnología modular que se ha usado, es posible ir mejorando o modificando el juego original, mediante packs de expansión que se irán lanzando al mercado paulatinamente.

Si Maxis consigue combinar la jugabilidad característica en sus productos Simcity, con la tecnología 3D actual, tendrá en sus manos sin duda alguna, un éxito asegurado.

El juego estará terminado aproximadamente para el invierno del corriente año, y posiblemente sea lanzado antes de la primavera.



Un acercamiento a las calles de Simcity, el nivel de detalle es realmente expectacular.

LucasArts Entertainment Company Presenta

Star Wars Jedi Knight Mysteries of the Sith

COMPANION MISSIONS



Traducido y Doblado al CASTELLANO

Necesita la versión original de **Jedi Knight** para jugar estas misones oficiales.

Star Wars Jedi Knight Dark Forces II™

Lucas Arts™

Vive toda una nueva experiencia de **Jedi Knight.**
Repleto de nuevas características, **Mysteries of the Sith**
se convierte en una obligación para los seguidores del Jedi Knight.

www.lucasarts.com

THE OFFICIAL *STAR WARS* WEBSITE:
www.starwars.com

Servicio de atención al usuario: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar



Paz Soldán 4975 - (1427) - Buenos Aires
Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar









PARANA 504 - CAPITAL



Spec Ops: US Army

Un arcade que combina elementos de simulación con un realismo poco común para un juego bélico

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Acción / Arcades*
- **COMPAÑIA:** *Zombie*
- **DISTRIBUYE:** *Ripcord Games / Hard Copy*
- **FECHA DE SALIDA:** *Demo Jugable: www.xtremepc.com.ar. Completa: Mayo 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.ripcordgames.com

Por Sebastián Di Nardo

Zombie, una joven compania de Seattle, apuesta al combate en tiempo real desde una nueva perspectiva.
Un ambicioso proyecto para los amantes de la simulación, el primero de una serie de juegos de acción que nos dejára sin aliento.

La Historia

Spec Ops: Rangers Lead the Way, es el título completo del nuevo producto de Zombie que se encuentra en su etapa final y en poco tiempo estará disponible en USA. Según sus creadores es el primero de una serie de juegos orientados al combate en tiempo real. Pero a diferencia de otras compañías, utilizaron perspectiva en 3° persona, y se basaron en cuerpos del ejército haciendo énfasis en la acción y el realismo.

Nuestra tarea será controlar un equipo de 2 Rangers, y llevar a cabo distintos objetivos para cumplir nuestra misión, que puede ser por ejemplo rescatar un grupo de rehenes o destruir un centro de comunicaciones.

Al comenzar cualquiera de estas misiones, y luego de elegir nuestro nivel de dificultad deberemos seleccionar 2 Rangers. Los hay de 3 tipos: Rifleman, Grenadier y Machine Gunner, nuestra elección dependerá del tipo de objetivos que tengamos que cumplir. Por ejemplo en una misión nuestro objetivo sera encontrar y destruír un puesto de comunicaciones enemigo, pero antes deberemos destruir los camiones de transporte y a los soldados que los escoltan. Es imprescindible para cumplir nuestro objetivo que uno de los Rangers sea Grenadier, para poder destruir los camiones, y podemos optar preferentemente por un Machine Gunner para el segundo, por su capacidad de fuego. Mientras comandamos uno, el otro nos acompañará y cubrirá, pudiendo cambiar con la tecla "Tab" entre uno y otro en el momento que lo deseemos. No se trata solamente de combatir y salir con vida, sino que deberemos hacerlo dentro del tiempo estipulado.



Los gráficos tienen un detalle poco común gracias al engine creado por Zombie.



Escurrirse silenciosamente entre árboles y arbustos es una buena solución para evitar ser detectados por el enemigo.

Los soldados pueden correr, agazaparse, e inclusive tirarse cuerpo a tierra, con una perfección increible. Los escenarios son espacios abiertos con árboles, arbustos, montes, lomas y pequeñas montañas, con lo cual el combate es más que realista. No sólo se trata de correr y disparar, podremos cubrirnos detrás de árboles, arbustos, arrojarnos cuerpo a tierra, para no ser alcanzados por los disparos, arrojar bombas de humo para cubrir nuestra huída o ocultarnos en un terreno alto con un francotirador y liquidar a nuestros enemigos desde una distancia segura.

El Engine

Spec Ops está construído sobre un engine llamado "Viper" del cual Zombie es creador y propietario, este permite que la acción se desarrolle al mejor estilo Tomb Raider, con gráficos 3D y perspectiva en 3° persona con



Cualquier irregularidad en el terreno puede jugar como factor en nuestra contra. Detrás de una loma puede esperarnos una emboscada.

la cámara siguiendo al personaje constantemente y girando con el mismo cuando la situación lo requiere.

Si bien la máquina ideal es un Pentium 200 con la ayuda de una placa 3Dfx corre muy bien hasta en un P90.

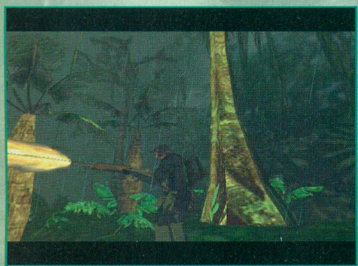
Según los creadores de Spec Ops, para crear a los Rangers, construyeron un esqueleto con 18 partes móviles (huesos). Los diseñadores construyeron los personajes sobre este modelo, mientras enviaban los requerimientos de animación a los estudios de Motion Capture Bio Vision. En estos requerimientos especificaban los movimientos que necesitaban, aplicados sobre la estructura esquelética. Para esta tarea contrataron a un ex-ranger y un ex-special forces, qué mejor que contratar ex-soldados para que las acciones tengan la corrección, realismo y exactitud deseadas.

Luego de que los actores realizaran cientos de movimientos individuales, Bio Vision envió el material en un formato acordado previamente. El material fue importado y unido con los modelos confeccionados previamente. El resultado, los soldados se mueven, agachan, corren o disparan con un realismo pocas veces visto.

Si bien las misiones no son operaciones que existan o estén basadas en operaciones actuales, son perfectamente creíbles porque son el tipo de misiones que realizan los Rangers, con la única diferencia de que son de mayor escala y utilizan una cantidad mayor de hombres.

Según la versión que hemos podido testear hasta el momento, todo lo que Zombie promete es cierto, y bastó con jugar sólo una misión para comprender la magnitud de este producto.

El manejo con teclas es bastante simple, y el muy problable que en la versión final podamos disfrutar de una opción para mouse.



El engine que se utiliza para Spec Ops permite hacer un rápido cambio de cámaras si la situación lo requiere.

En su versión inicial no contará con una opción Multiplayer, lo que nos parece realmente un desperdicio, todos sabemos que a veces lo más atractivo en un juego de acción es la posibilidad de enfrentarnos contra un enemigo con inteligencia humana. Cuando alguien preguntó a Zombie acerca de éste tema, respondieron que es algo que estuvieron charlando con Ripcord, la distribuidora. Existe la posibilidad de un paquete de expansión para fines de año, donde considerarían esa opción, y de hecho están trabajando para lograr conectividad, pero hasta el momento nada es seguro.

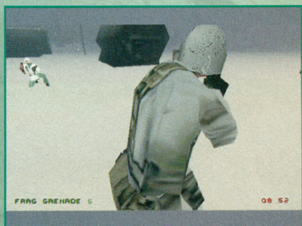
En conclusión

De cualquier manera Spec Ops, tiene todos los ingredientes necesarios para ser un hit, excelentes gráficos, jugabilidad, gran adicción y un fácil manejo. Sin dudas va a ser un juego infaltable para los amantes de la simulación y la estrategia. Para quienes pasaron horas frente al monitor disfrutando de el combate estrategico con Comand & Conquer, y quieren ver algo completamente distinto en cuanto a simulaciónes arcade se refiere, Spec Ops es sin dudas un juego para tener en cuenta.

Sin duda estamos ante un producto de excelente calidad y con grandes posibilidades de convertirse en una de las mejores simulaciones de combate.







Descent Freespace: The Great War

FICHA TECNICA

- **CATEGORIA:** *Simuladores*
- **COMPAÑIA:** *Interplay*
- **DISTRIBUYE:** *Arisoft*
- **FECHA DE SALIDA:** *Shareware: No está disponible. Completa: Mayo 1998.*
- **INFORMACION EN INTERNET:** www.interplay.com

Interplay y su gran apuesta por destronar al Wing Commander Prophecy.



En esta imagen podemos ver una estación espacial oculta en un campo de asteroides.

La mundialmente conocida saga del Descent vuelve al ataque, esta vez con una prometedora producción que lo único que parece tener en común con sus antecesores es el nombre.

En esta oportunidad, la acción deja los túneles para trasladarse al espacio, en el que según Mike Kulas (jefe de programadores de este proyecto) podremos ver las naves madre y las estructuras más grandes que jamás hayan sido utilizadas en un juego de éstas características.

Allá por 1995, Parallax Software sorprendía al mundo con el lanzamiento del Descent al que en muy poco tiempo la crítica consagraría como el título más espectacular desde la aparición del Doom.

Descent fue reconocido, entre otras cosas, por ser el primer juego 3D en incorporar un sistema de iluminación dinámica, con el que obtuvo mucho éxito.

Después del lanzamiento de Descent II, Parallax Software se subdividió en dos equipos que comenzaron a trabajar en forma independientemente, pero siempre bajo la misma firma.

El primero de estos dos grupos es Outrage Entertainment, que actualmente se encuentra desarrollando el Descent III , que seguramente dará que hablar en un futuro no muy lejano, mientras que el segundo es conocido con el nombre de Volition Incorporated, que en estos momentos se prepara para el gran lanzamiento del Descent: Freespace, título en el que están puestas sus más grandes expectativas, anunciado en un principio para fines de Abril de este año.

Freespace, según sus creadores, está ambientado en un universo similar al de los Descent I y II, su argumento está basado en un conflicto de grandes proporciones entre tres razas diferentes (los Terrans, los Vasudans y los Shivans) y que a través de varias generaciones, poco a poco se ha ido extendiendo a todos los rincones de la galaxia y de continuar podría llegar a destruirlo todo.

El aspecto más importante de la historia, es la difícil alianza que los Terrans y Vasudans deberán formar para poder enfrentar la amenaza en común que representan los Shivan, gracias a su poderosa y avanzada tecnología.



Uno de los aspectos más sobresalientes de Freespace son sus efectos, en esta foto tenemos un escuadrón de cazas saliendo del hiperespacio.

El lugar de nuestro protagonista en estos enfrentamientos será el de un piloto de combate Terran encargado de combatir tanto a los Shivans como a los Vasudans.

El hecho en que las tres razas en guerra sean enemigas entre sí, representará un desafío extra hasta para los más experimentados jugadores, ya que además de tener que enfrentarse a la tecnología superior de los Shivans, siempre existirá la posibilidad de que cuando nos veamos obligados a participar en conjunto con los misteriosos e impredecibles Vasudans, éstos decidan ponerse en nuestra contra durante el desarrollo de la misión.

Una de las principales metas que tiene Descent: Freespace es la de potenciar el elemento táctico en cada misión ya que debido a la superioridad tecnológica de nuestros oponentes, los ataques directos no serán tan efectivos, por lo que no sólo deberemos aprender a maniobrar adecuadamente nuestra nave sino que también será preciso trabajar en equipo con los demás miembros de nuestro grupo de ataque a quienes podremos dar distintas órdenes que nos servirán para pedir apoyo, asignar objetivos específicos o coordinar ataques masivos, entre otras cosas.

Este juego cuenta también con un sistema de navegación muy simple, cómodo y con la posibilidad de hacer que algunos de sus comandos funcionen en forma automática, como por ejemplo el control de velocidad que puede ser ajustado para igualar la velocidad del enemigo que tengamos en pantalla, o el sistema de selección de blancos que puede localizar a quien nos esté atacando o al enemigo que esté más cerca de nosotros.

Un agregado bastante interesante que presenta el sistema de armamento es el de poder apuntar las armas guiadas a sectores y sistemas específicos en cada nave enemiga, esto puede resultar particularmente útil ya que destruyendo ciertos tipos de secciones podemos lograr incomunicar una nave, inmovilizarla o impedir que utilice sus armas guiadas o de largo alcance.

Esto podría considerarse como un arma de doble filo, debido a que nuestra nave también podrá ser dañada del mismo modo, de manera tal que si alguno de nuestros sistemas vitales es averiado o destruido, podríamos quedar imposibilitados para regenerar nuestros escudos, dar órdenes al resto de nuestra escuadrilla o pedir refuerzos.

Al igual que en juegos como X-Wing vs Tie Fighter, en Descent: Freespace es posible incapacitar a un enemigo sin necesidad de destruirlo para después abordarlo, pero con la diferencia que aquí, no sólo podremos abordarlo, también podremos capturarlo para el posterior análisis de su equipamiento, lo que a medida que vayamos progresando nos ayudará a mejorar nuestro arsenal, cosa que será de gran importancia para poder tener alguna oportunidad frente a la poderosa flota Shivan.

Además tendremos la opción de aterrizar en las naves mayores para hacer reparaciones o para recargar nuestras armas durante el transcurso de la batalla.

La estructura de las misiones está prevista para ser completamente no-lineal, cada misión que realicemos afectará en forma significativa el desarrollo de la historia y en consecuencia modificará el tipo de misión que se nos encomendará a continuación.

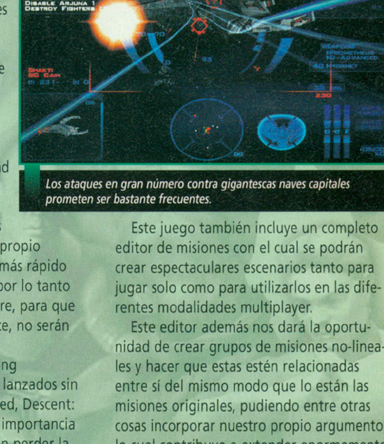
A medida que vayamos cumpliendo exitosamente cada una de las operaciones que se nos vayan asignando, nuestros superiores nos irán ascendiendo de rango y nos otorgarán mayores responsabilidades, aunque también podremos ser degradados si no logramos llevar a cabo nuestras órdenes, con lo que el curso de la historia se verá afectado de distintas formas.

Con respecto a los gráficos, Descent: Freespace esta al nivel de Wing Commander Prophecy, con la diferencia que el diseño de sus naves tiende a ser bastante superior, sus objetos, según comentarios hechos por la misma gente de Volition Incorporated, prometen utilizar formas más complejas de lo que estamos acostumbrados a ver, incluso los efectos tales como explosiones y humos estarán basados en sistemas de partículas, con lo que se logrará un mayor nivel de realismo. Como también los efectos de las luces de colores, las nebulosas y las transparencias, entre otros, podrán funcionar por software sin necesidad de tener una placa aceleradora 3D. Lógicamente también tendrá soporte para aceleración por hardware, con la cual la calidad de sus gráficos promete ser algo nunca visto.

Una de las grandes ventajas que promete este juego es su propio "engine", será notablemente más rápido que el de sus competidores y por lo tanto sus requerimientos de hardware, para que pueda funcionar correctamente, no serán tan elevados.

Mientras juegos como el Wing Commander Prophecy fueron lanzados sin tener soporte para jugar por red, Descent: Freespace pretende darle más importancia que ninguna otra cosa, pero sin perder la calidad de el juego en su modalidad de un solo jugador, como sucedió con el X-Wing vs Tie Fighter.

Habrá opciones tanto como para jugar por red como para hacerlo a través de Internet permitiendo que participen hasta 16 jugadores a la vez en distintas modalidades, que pueden ir desde el juego cooperativo hasta combates en grupo o individuales, también están previstos otros modos de juego menos frecuentes en este género como el de capturar la insignia del contrario.



Los ataques en gran número contra gigantescas naves capitales prometen ser bastante frecuentes.

Este juego también incluye un completo editor de misiones con el cual se podrán crear espectaculares escenarios tanto para jugar solo como para utilizarlos en las diferentes modalidades multiplayer.

Este editor además nos dará la oportunidad de crear grupos de misiones no-lineales y hacer que estas estén relacionadas entre sí del mismo modo que lo están las misiones originales, pudiendo entre otras cosas incorporar nuestro propio argumento, lo cual contribuye a extender enormemente sus posibilidades.

Con respecto a este editor, el jefe de programadores de Volition Incorporated "Mike Kulas" nos aclara que es exactamente el mismo que fue empleado para dar forma a las misiones que el juego nos ofrece originalmente y que tendrá todas y cada una de las opciones que incluía el que ellos utilizaron desde un principio.

Aparentemente la gente de Volition tiene tanta fe en este producto que ya se están haciendo planes para las sucesivas expansiones que vendrán, si este juego llega a tener el enorme éxito que todos ellos pretenden.

Sin la menor duda éste es un proyecto más que ambicioso dado que en el momento que salga a la venta estará compitiendo nada más ni nada menos que con los líderes de un género que parece estar en pleno auge.

El lanzamiento al mercado de Descent: Freespace actualmente está programado para fines de Abril, y si Volition logra mantener todo lo que ha prometido seguramente tendremos un nuevo clásico de este género entre nosotros y posiblemente el comienzo de una nueva saga con el nombre Descent.



Aquí nos encontramos sobrevolando una de las tantas bases que podremos encontrar en el transcurso de los combates.

Probe y su nuevo arcade tienen todas las de ganar y nada que perder

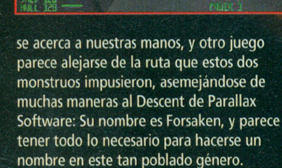
FORSAKEN

En esta época, en la cual vemos una terrible avalancha de arcades 3D similares al Quake y Quake 2, es extraño que una compañía no busque el éxito seguro repitiéndo esta mágica fórmula.
Probe nos muestra con Forsaken que todavía se pueden buscar caminos alternativos con éxito, y este nuevo juego parece tener todo para hacerse un nombre en este tan poblado género.



Hace un tiempo atrás, en todas las PC del mundo, un jueguito sencillo en teoría, pero adictivo como pocos, hacia furor: Su nombre era Doom. A partir de ese espectacular juego, todos los arcades que le fueron sucediendo inevitablemente se le parecían. Daba la impresión de que todo estaba perdido para los jugadores, que buscaban algo nuevo en el horizonte de los arcades, cuando de pronto hizo su aparición el Descent. Este juego tenia un aspecto único, y su estilo no se asemejaba en nada al Doom.

Hoy la historia parece repetirse. Luego del éxito del Quake y del Quake 2, una avalancha de arcades 3D de similar factura,



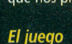
se acerca a nuestras manos, y otro juego parece alejarse de la ruta que estos dos monstruos impusieron, asemejándose de muchas maneras al Descent de Parallax Software: Su nombre es Forsaken, y parece tener todo lo necesario para hacerse un nombre en este tan poblado género.

Había una vez...

La historia detrás del Forsaken es la siguiente: El sistema Terráqueo, alguna vez orgulloso lugar del nacimiento de la humanidad, yace ahora desamparado, absolutamente abandonado y listo para ser saqueado. Algunas décadas antes, la Tierra se sentía segura sabiendo que no habría fuerza alienígena que pudiese penetrar las defensas que proporcionaban los satélites, minas orbitales y sistemas de ataque computarizado, cuidando silenciosamente el espacio. La invasión de una raza alienígena era inconcebible. Irónicamente, el fin no vino del espacio exterior, sino de la Tierra misma. En el año 2113 la humanidad se destruyó a si misma tratando de contener la fuerza más poderosa y peligrosa del universo. La reacción en fusión destruyó al planeta, creando una onda que desvastó a todo el sistema Terráqueo.

El planeta es ahora una carcasa vacía, sin atmósfera ni vida alguna. Los Teócratas (emperadores del universo) envían a la Tierra personal robótico para vigilar el traspaso de los restos que aún son valiosos.

Meses después, el sistema Terráqueo es declarado "Condenado". Ahora, todo mercenario, busca recompensas y traficante de la galaxia tiene derecho a irrumpir en el sistema y tomar lo que la Teocracia no quiso. La peor escoria del universo está preparada para llevarse lo que cree le pertenece. Nuestro rol, por supuesto, será el de uno de estos mercenarios dispuestos a tomar todo lo que nos plazca.



El juego

Forsaken tiene una esctructura bastante sencilla: Habrá que recorrer 15 niveles para un solo jugador, y otros tantos Multiplayer a bordo de nuestra moto espacial, destruyendo a nuestros enemigos (Robots que la Teocracia ha dejado para vigilar zonas que aún permanecen intactas, y otros mercenarios como nosotros), resolviendo algunos acertijos y saqueando tesoros de lo que alguna vez fue nuestro hermoso planeta Tierra.

FORSAKEN™

Para esta tarea podremos elegir entre 16 motos "anti gravitacionales". Cada una tiene un conductor con características muy particulares, como podrán apreciar



en la última hoja de esta nota. Esto de por sí hace al Forsaken uno de los primeros juegos que tiene tantos personajes principales para elegir, y cada uno con una historia que le da profundidad y hace que nos sientamos identificados de alguna manera con el conductor. (Nota: obviamente, los únicos capaces de entrar a un mundo condenado para saquearlo, destruyendo todo a su paso, no suelen ser generalmente hijos de las mejores familias).

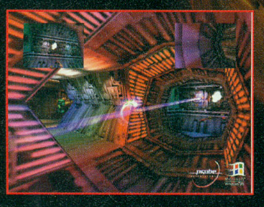
Las armas

Por supuesto, para poder aventurarse a un planeta desolado, lleno de peligros a cada instante y querer vivir lo suficiente para contarlo, debemos poseer un arsenal



digno de poder arrasar con todo lo que se nos cruce. Para este fin, los diseñadores del Forsaken han creado 25 armas que son utilizables durante el juego. Algunas de ellas tienen características muy particulares, como la Suss Gun (similar al cañón Vulcan del Descent) que arroja una ráfaga de plomo caliente capaz de interrumpir por siempre las ganas que pueda tener de liquidarnos algún enemigo; El Trojax, que dispara un bola de fuego azul que rota, y se puede cargar dejando apretado el botón de disparo para hacerla aún más poderosa (hemos visto, a veces con pesar, que en Multiplayer un sólo disparo cargado al máximo del Trojax desintegra a cualquier moto) y el Pyrolite, un lanza-llamas mortal a corto alcance.

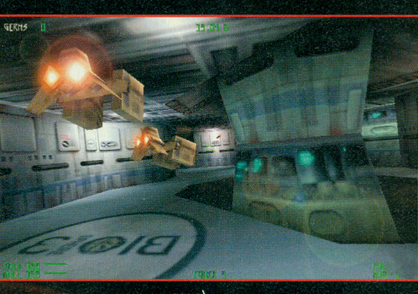
Luego tenemos los misiles, que también poseen propiedades únicas: Además de los misiles estándares (MUGS) y los que buscan por calor (Solaris) están los Gravgon, que al hacer impacto sobre una pared o techo forman una orbe azul; si un enemigo vuela cerca del orbe, es absorbido y queda inmovilizado. La moto absorbida se puede





defender, pero la fuerza de gravedad del orbe no lo deja salir del mismo, haciéndolo un blanco fácil.

Uno de los misiles más innovadores es el Scatter, que al impactar en una moto enemiga (es un misil que busca por calor) hace que desprenda automáticamente todo el armamento que posee. Esto nos da la ventaja de que si nos debemos enfrentar a un adversario con una fuerza de disparo mayor, podremos, si somos suficientemente hábiles, robarle todo lo que posee y dejarlo en una clara desventaja.



Otros misiles que podremos utilizar van a ser el MFRL (Multiple Fire Rocket Launcher o Lanzador de Misiles de Fuego Múltiple) que arroja pequeños misiles a una velocidad increíble. Es difícil de apuntar, pero causa mucho daño en un área grande. Por supuesto falta nombrar el más importante de todos los misiles, y tal vez el arma más poderosa del juego: El misil Titán, capaz de destruír todo lo que se encuentre en una pequeña habitanción (incluyéndonos si no somos cautelosos).

Si queremos dejar algún recuerdo a un enemigo que tal vez quiera seguir nuestros pasos, tenemos a nuestra disposición las minas. La más interesante es la Pine Mine, que se puede disparar a una pared, y cuando una moto contraria se acerque dentro de su rango, ésta despedirá una buena cantidad de misiles que lo seguirán por los corredores.

Los gráficos

Si hay algo que diferencia al Forsaken de los demás arcades, es que parece un manual en línea sobre como se debe usar correctamente y a su máximo potencial una tarjeta acelerada 3D. No es que muchos de los efectos nunca se hayan hecho, sino que nunca estuvieron tan bien realizados. Es asombroso ver como los disparos de las motos iluminan los cuartos con diferentes colores, la transparencia de las explosiones o de las peleas acuáticas (algunos de los niveles para un solo jugador tienen lugares en los cuales habrá que introducirse al agua).

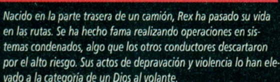
Además de todos los efectos lumínicos, Probe (la empresa que desarrolla al Forsaken) ha agregado algunos detalles realmente divertidos, como por ejemplo cuando destruimos una moto, pedazos del conductor son dispersados por todo el cuarto, pudiéndose observar claramente un brazo, una pierna, el cerebro, etc. Lo más importante es que todo este despliegue gráfico no requiere de una máquina de gran potencia. En una Pentium 166 con una placa 3Dfx, el Forsaken corre a más de 40 cuadros por segundo, cifra nada despreciable y que le da una suavidad de movimientos pocas veces vista.

El sabor del encuentro

Forsaken va a soportar multiplayer pudiendo jugarlo en una red, por módem o en Internet. La capacidad máxima de jugadores por red o internet va a ser de 12 jugadores. El sistema de conección a un juego es similar al del Quake, por lo que los participantes podrán entrar y salir a su gusto, siempre que se mantenga el que inició el encuentro.

En conclusión

Tal vez al Forsaken no se le ha dado toda la prensa que realmente merece, pero les aseguramos que cuando llego a la Editorial nos sorprendió la calidad gráfica y lo adictivo que es. Falta muy poco (tal vez ya esté a la venta para cuando lean esta nota) para que veamos el juego en su totalidad, y ahí seguramente se podrá apreciar si el juego realmente se destaca del resto del género, como parece.



REX HARDY

Nacido en la parte trasera de un camión, Rex ha pasado su vida en las rutas. Se ha hecho fama realizando operaciones en sistemas condenados, algo que los otros conductores descartaron por el alto riesgo. Sus actos de depravación y violencia lo han elevado a la categoría de un Dios al volante.



LOKASENNA

Años atrás Lokasenna trabajó para el Gobierno como administradora en un complejo de minería. Aquí se puso en contacto por primera vez con un grupo conocido como Pro:Borg, una sociedad secreta obsesionada con la evolución humana a través de la integración de la mente y máquina. La vida no volverá a ser la misma.



NIM SOO SUN

Siendo una sicópata violenta, no hay duda que el sobrenombre "La chica de los cuchillos" es apropiado. Una ex-miembro del xeno-circo, su acto consistía en desmembrar al público que era tentado con la promesa de grandes sumas de dinero. Nim ahora trabaja freelance, tomando reliquias de mundos condenados. La Tierra es su próxima meta...

EARL SLEEK

Lleva consigo una pistola 9mm. Earl es el más drogado, volado DJ. No hay nada en la ciudad que Earl desconozca, ya que mueve los hilos de los vecindarios y toma una buena parte de sus ganancias. Ahora entró al negocio de los mercenarios, ya que presiente que le puede dar grandes ganancias.



HK - 5

Construido como la mejor nave de ataque cibernética, el HK-5 fue un clásico caso de un accidente esperando suceder. Programado para subsistir de manera autónoma, pronto HK-5 comprendió que la mente humana era inadecuada contra el proceso robótico. Esos intelectos inferiores deben ser suprimidos, y HK-5 se ha embarcado en una misión genocida.



SEPTRE

Septre fue la víctima de una enfermedad genética debilitante que dejó su cuerpo blanco y flácido, incapaz de soportar la radiación de el sol más débil. Esto lo condujo a una vida torturada dependiendo de las drogas, y su carácter se fue tornando violento, sanguinario y criminal. Su momento ha llegado.





BEARD

Beard recorre el espacio a bordo de su Brough Superior 119, viviendo la vida bajo el lema "Nunca abandones a tus amigos". Prueba de ésto es que viaja a todos lados con "Mad Dog Mc Coy", quien falleció en un enfrentamiento con la policía. Beard decidió llevar a Mc Coy muerto antes que a nadie, y así recorren juntos el cielo metálico.

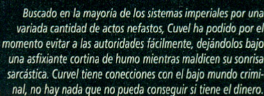


DR. NEPHENTE

El doctor fue alguna vez un eminente físico y un ciudadano modelo, una figura respetada en la sociedad. Nadie supo que dentro de este hombre se escondía una mente torcida y torturada. Nephente fue atrapado anestesiando un paciente...con una maza. Su locura lo salvó de la pena de muerte, y ahora acaba de salir luego de cumplir una condena de nueve años.

L.A. JAY

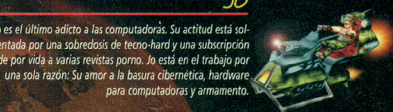
L.A. Jay ha estado haciendo surf en las olas solares, un hombre brillante sólo superado por el color de su camisa. A L.A. no le importa que es lo que hace, mientras se vea "cool". Un estafador de marca mayor, L.A. ha pasado la mayor parte de su vida detrás de las rejas, aunque esto no parece haberlo perturbado, sino intensificar su modo de vida.

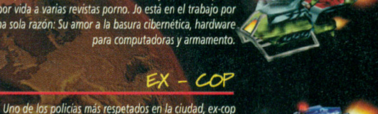




CUVEL CLARK

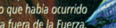
Buscado en la mayoría de los sistemas imperiales por una variada cantidad de actos nefastos, Cuvel ha podido por el momento evitar a las autoridades fácilmente, dejándolos bajo una asfixiante cortina de humo mientras maldicen su sonrisa sarcástica. Curvel tiene conecciones con el bajo mundo criminal, no hay nada que no pueda conseguir si tiene el dinero.





JO

Jo es el último adicto a las computadoras. Su actitud está solventada por una sobredosis de tecno-hard y una subscripción de por vida a varias revistas porno. Jo está en el trabajo por una sola razón: Su amor a la basura cibernética, hardware para computadoras y armamento.



EX - COP

Uno de los policías más respetados en la ciudad, ex-cop manchó su historial después de un enfrentamiento con un grupo que manejaba drogas, matando "sin querer" a tres de sus compañeros de patrulla. Ex-cop dijo que había ocurrido por haber tenido "un mal día". Ahora fuera de la Fuerza, puede impartir justicia como corresponde.



FOETOID

Una horrible mutación genética dentro de una carcasa metálica, la cosa conocida como Foetoid lleva muerte y destrucción a todo el que se le ponga a su paso. No tiene conciencia humana que nuble sus pensamientos, ni un dejo de moralidad que contenga sus acciones.



CERBERO

Cerbero es un busca-recompensas que caza a la escoria del universo. Se especializa en destruir a mutantes genéticos, a los que encuentra "desagradables". Para poder ponerse a la altura de las circunstancias ha efectuado cambios en su cuerpo a través de la bio-cirugía. A sus víctimas les corta la cabeza, ya que en estas épocas, uno no puede estar seguro.



NUBIA

Nubia fue parte de una sociedad muy redituable, recorriendo las estrellas con su compañero conocido como "El Nib", quien fue destruido por un misil en su último trabajo . Nubia se especializa en robos a mano armada y asesinatos por contrato, pero también se le conocen trabajos de fraude. Nadie se le ha cruzado y ha vivido para contarlo...



MEPHISTOFUN

Año 2212. La Corporación Robótica Transtec ha encontrado fallas inaceptables en el diseño de su último droide de combate, el Ttec IV: La falta de los circuitos de emoción. La destrucción de todas las unidades ha comenzado. Mephistofun es un Ttec IV, y su código de supervivencia le dice que debe destruir para no ser destruido.



LOS JINETES DEL FORSAKEN

reviews

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la puntuación máxima que recibe un juego, y que significa que está, según nuestro criterio, dentro de los clásicos de la PC.



Starcraft



Battezone



F22: ADF

¿COMO ES EL SISTEMA DE PROMEDIOS DE XTREME PC?

100% al 90% - CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% - EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% - MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aun así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% - BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% - REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% - MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% - MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...





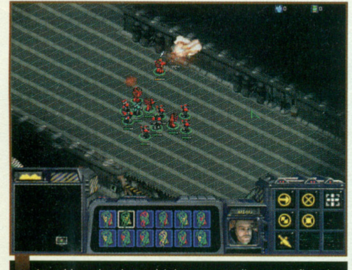
PROMEDIO
95%

Starcraft



Como comandantes de los Terrans, Protoss o Zergs nos disputaremos la conquista de la galaxia

***A** veces es difícil para un redactor de una revista especializada en juegos, contar en el poco espacio disponible las cualidades o falencias que los juegos poseen y que se detectan con el correr de muchas horas delante de la computadora. Pero cuando aparece un juego como Starcraft, que además de ser uno los más hablados y comentados, y que no sólo cumple todo lo prometido sino que entrega mucho más, uno directamente no sabe por donde empezar.*



Las misiones interiores, el único punto medianamente flojo de un juego alucinante.

La compañía

Blizzard es la clásica compañía por la que sus seguidores sienten devoción, seguramente esto se debe a que los pocos títulos que editan, están cuidados hasta en sus más mínimos detalles.

Starcraft no es la excepción y su lanzamiento poblará las mentes de los diseñadores y compañías que en este momento se encuentren realizando un producto similar, sin imaginar cómo será posible superarlo.

Su excelente y balanceado diseño más su pulida interface lo coloca al frente de los juegos de este género, y demuestra por qué a veces vale la pena esperar no sólo meses, sino años para que una empresa concrete un proyecto de la forma en que lo crea correcta.

Dos son compañía, tres una multitud

En los juegos de estrategia en tiempo real, generalmente las disputas se centraban entre dos bandos diferentes, y un par de horas de práctica bastaban para darnos cuenta de las posibilidades de uno y del otro, sus pros y sus contras. Pero en Starcraft los bandos disponibles son tres, lo que "complica" un poco más las cosas, ya que además de ser tres razas, no tienen absolutamente nada que ver una con la otra, ya sea en la forma y tiempo en el que se entrenan sus unidades, ni como se construyen sus bases.
Las tres razas son: Los llamados Zerg, que es una especie similar a los insectos y posee la capacidad de mutar con extrema facilidad ya sea en unidades o estructuras; los enigmáticos Protoss, cuyos principales poderes se concentran en la teletransportación, y los Terrans, muy similares a los humanos pero aliens al fin, que poseen como base de su poder la habilidad de trasladar parte de sus bases. Aunque no se pueda creer, Blizzard logró el equilibrio justo para que pese a poderes tan dispares entre sí, el juego sea justo para todos, seleccionando cualquiera de las tres razas.

Por citar un par de ejemplos de los combates y sus características tomen como referencia a los Zergs, estos se reproducen con una rapidez abrumante, pero mueren rápidamente en combate debido a su bajo nivel de resistencia, en cambio los Protoss aunque increíblemente poderosos,



Como es natural en Blizzard, la interface es muy sencilla y no pasan dos minutos hasta comprenderla en su totalidad.

poseen una lentitud desesperante en su característica principal, la teletransportación. Situaciones por el estilo, son las que deberemos aprender a contrarrestar si es que queremos salir victoriosos de este apasionante juego.

Las campañas

El juego incluye tres campañas de diez misiones cada una para cada raza, lo que nos brinda un total de 30 misiones diferentes. Se recomienda seguir el orden que el juego nos sugiere: Terrans, Zerg, y finalmente la de los Protoss, pero si lo deseamos, podemos comenzar por cualquiera de las tres.



Las tres razas son completamente diferentes entre si, pese a ello, es posible ganar con cualquiera de las tres.



Los Zergs basan su procreación en la mutación, que se consigue mediante las larvas que salen de la base principal.

Cada una de las campañas cuenta la historia desde el punto de vista de esa raza en particular y nos brindará misión tras misión, nuevos datos de los orígenes de la batalla. Usualmente cada dos o tres misiones asistiremos a animaciones que detallan un poco más todo el contexto de la historia.

También podemos optar por generar misiones independientes e inclusive campañas con el poderoso editor que incluye el juego, sin duda uno de los mejores y más completos de todos los tiempos, no sólo por su versatilidad, sino porque permite crear misiones de una alta complejidad. Con él podemos crear nuestros propios escenarios junto a los parámetros de los que dependerá la victoria en el mismo, agregar nuestra propia voz digitalizada, sonidos, textos y personajes/héroes.

Además otra de las opciónes para un solo jugador entre las que podemos optar es el ya clásico modo "Squirmish" que simula un partido Multiplayer contra hasta siete enemigos controlados por la computadora, para lograrlo basta setear el juego para jugar vía Módem, no llamar a nadie y elegir un mapa para ocho jugadores, luego asignamos cada slot para la computadora y listo.

Las misiones

Como es sabido, en este tipo de juegos las campañas se desarrollan en forma lineal, y en cada una de las misiones deberemos cumplir ciertos objetivos predeterminados.

Blizzard se esmeró especialmente en lograr que las misiones sean lo más variadas posibles para no aburrir al jugador y lograr que este se interese por jugar hasta el final de las tres campañas. Tomemos por ejemplo la campaña de los Terrans, la más sencilla de todas. Tras una primer misión de entrenamiento en la que aprenderemos los aspectos básicos de la sencilla interface del juego, deberemos encarar una misión de rescate y protección. Jim Raynor, un importante integrante de nuestra resistencia, se encuentra en la zona y deberemos encontrarlo y mantenerlo con vida para concluir la misión con éxito. En el siguiente nivel deberemos continuar con su protección y traslado, pero a la vez será imperativo erradicar toda presencia Zerg que se encuentre en el mapa. Al llegar al punto en donde seremos rescatados, en una pequeña base que conforma la cuarta misión, deberemos repeler el ataque de innumerables Zergs por el espacio de 30 minutos, o manejamos bien la situación y generamos una buena defensa para los últimos cinco minutos, en los que los ataques serán incesantes, o la supervivencia no será posible. La quinta misión es la primera de las denominadas "de interior", en donde nos desplazamos dentro de un complejo en el cual no podremos generar estructuras ni entrenar soldados, por lo que deberemos cuidar cada unidad que poseamos con extrema cautela. En esta misión deberemos recuperar unos discos con información imprescindible para nuestros superiores.

Aunque se recomienda empezar por la campaña de los Terrans, desde el principio se encuentran accesibles las tres campañas.

La historia es cada vez más atrapante y uno realmente quiere superar cada episodio para ver "que es lo que pasa" en la siguiente misión. Además, los personajes del juego dialogan en oportunidades entre sí o vía radio con superiores que o bien los felicitan o los someten a una rendición inmediata por destruir una base propia, todo esto genera expectativa en el jugador que no puede hacer otra cosa que seguir jugando.

La interface

El control de las unidades y de los recursos es similar al de Warcraft II, pero implementado de una manera en la que el jugador lo siente aún más dinámico e intuitivo. Aunque los recursos que debemos recolectar sean dos, al igual que en WC 2 la necesidad de cada uno varía según la raza, por lo que según a quien representemos, será uno de los recursos más importante que el otro.

La nueva perspectiva isométrica y la mejorada línea de tiro y niebla, le dan a Starcraft un alto nivel de realismo. El terreno ahora es un factor fundamental en la jugabilidad y mantenernos en los sectores más elevados será conveniente no sólo porque contaremos con un espectro visual más amplio, sino que además nos dará ciertas ventajas estratégicas. Desafortunadamente no podremos construir paredes, pero con un poco de organización podremos usar los terrenos naturales para nuestra ventaja.



El juego tiene pese a no poseer ningun tipo de aceleracion, unos gráficos y efectos dignos de estos tiempos.



Para entrenarnos en el modo multiplayer podemos utilizar el metodo skirmish, o sea asignar jugadores computarizados en vez de humanos.

Multiplayer

Como es natural, este modo es donde Starcraft estaba destinado a destacarse y cabe decir que es una auténtica maravilla. Los mapas que incluye el juego están bien diseñados y aunque en algunos casos la ubicación de los recursos y elementos naturales beneficien sensiblemente más a una raza que a otra, todos brindan la misma oportunidad de ganar independientemente de nuestra raza.

Es destacable la simpleza con la que podemos configurar los innumerables modos de Multiplayer, como es norma en Blizzard esta modalidad está soportada por una amplia variedad de protocolos mediante el uso de Módem, Serial o Internet bajo la impresionante Battle.net, un servicio de la compañía, que con sólo una cuenta con un proveedor del servicio de conexión a Internet, nos permite disputar la supremacía galáctica contra hasta siete personas más, sin costo adicional.

Entre la amplia gama de estilos con los que podemos dotar los juegos Multiplayer que se encuentran disponibles en Starcraft se destacan:

Melee: El clásico todos contra todos, él último con una unidad en pie, es el ganador.

Capture the Flag: El clásico del Quake, capturar la bandera también está presente en Starcraft.

Greed: Donde comenzaremos con elevadas cantidades de recursos.

Slaughter: En este modo podremos setear un tiempo preestablecido para masacrar al enemigo.

Además contamos con la posibilidad de formar equipos con otros participantes para luchar contra enemigos más poderosos y jugar escenarios específicos, que comprenden desde un extraño y nada amistoso partido de fútbol, o convertirnos en "vaqueros" que deben juntar a sus ovejas, en este caso reemplazadas por Zerglings, en el corral.

La inteligencia artificial

Este aspecto es sin dudas uno de los que más se pulió desde los días de Warcraft II y Command & Conquer. La inteligencia de los enemigos ahora es realmente sorprendente y aunque quizás en el modo para un solo jugador no lo notemos demasiado en los primeros niveles. En multiplayer, basta elegir que participe la computadora junto a otros humanos, o suplantemos a los humanos por computadoras en un juego multiplayer, para sucumbir ante la impresionante logística que ésta utiliza, atacando a los más débiles o detectando fallas rápidamente en las bases, convirtiéndola en ocasiones, en un desafío mayor que representan los seres humanos.



En Battle.net podemos acceder mediante un click de mouse a disputar partidos contra siete contrincantes de todo el mundo.

Los gráficos

El diseño y nivel de detalle tenido en cuenta es como mínimo excepcional, y no caben las palabras para describir los increíbles decorados realizados en alta resolución que harán que más de una mandíbula se estrelle contra el teclado en un gesto de asombro. Admirar a cientos de Zerlings devastar una base Terran creada con un esfuerzo descomunal en cuestión de segundos, es un placer, que sólo los buenos juegos, como éste, logran conseguir. La iluminación en tiempo real está implementada de manera acertada y los efectos de translucidez son un placer para la vista. Pese a todos estos efectos y detalles, Starcraft es un juego que posee una admirable performance aún hasta en Pentium 90 con 16 megas de memoria.



En esta ocasión los recursos son dos, cristales y un gas que sale de ciertos crateres diseminados por los mapas.

En resumen

Pese a los miedos por el largo retraso en su salida, Starcraft no es un mero Warcraft con un decorado espacial, sino uno de los mejores juegos que salieron al mercado durante el transcurso del presente año y el mejor juego de estrategia en tiempo real de la historia de los juegos para PC.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Uno de los más esperados juegos de estrategia en tiempo real que también es uno de los mejores de la historia del género.

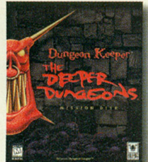
LO QUE SI: Interface super-intuitiva. Graficos y efectos espectaculares. Música de primera línea. Variedad de razas y de misiones. El mejor editor de mapas y campañas disponible para un juego de este tipo.

LO QUE NO: Tener que esperar para la segunda parte.

95%

Versión revisada gentileza de CD Market.

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Bullfrog / EA
Internet: www.bullfrog.ea.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 75 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, DOS, SVGA, 17 MB en el disco rígido, Dungeon Keeper.



The Deeper Dungeons

Para volver a ser muy, muy malo



En The Deeper Dungeons deberemos demostrar todas nuestras habilidades, ya aprendidas, en la construcción de las salas.

Cuando fue lanzado originalmente Dungeon Keeper, y luego de estar horas con él, muchos jugadores hemos encontrado nuestra parte malvada, casi sádica. No era para menos, ya que nos ofrecía la original posibilidad de dominar a un mundo deshaciéndonos de los típicos "buenos de la película", los legendarios héroes.

Después de desatar nuestros impulsos más villanos manejando las fuerzas del mal, y llevando a cabo fuertes ataques contra estos héroes, que tenían la osadía de intentar saquear nuestro dominio, nos regocijábamos saboreando la victoria. Además, nos brindaba una comunidad, la cual se basaba exclusivamente en el dinero, servidores varios y en cantidades que estaban a nuestra disposición e infinidades de detalles, hechizos, cuartos, armas, trampas, y zonas secretas, que hacían al juego una joya del arte maquiavélico. Pero sabíamos que todo esto terminaría alguna vez, porque sólo tenía algo más de veinte niveles. Gracias a Dios y a BullFrog, tenemos la posibilidad de apaciguar nuestros ánimos, esperando una segunda entrega, con un disco de datos que agrega quince nuevos niveles muy ingeniosos para un solo jugador y quince nuevos niveles para multiplayer.

Los gráficos

Son, en una palabra, extraordinarios y están muy bien diseñados, el arte en las paredes se ha renovado, incluyendo nuevos tipos de pinturas y de piedras. La interface funciona exactamente de la misma manera que la del título original. La diferencia es que ahora podemos escoger un nivel simplemente por el nombre y en el orden que queramos, y no pasarlos a través de una campaña con su historia, como realmente hubiera preferido yo.

El sonido

Es uno de los mejores que he escuchado, los efectos de los goteos que resuenan a través de las cámaras y de las cavernas, la expresión de las criaturas cuando llevan a cabo una tarea, los gritos de guerra de ambos bandos durante una batalla, los sonidos del interior de cada cámara, el caminar de las criaturas, entre otros, todos excelentemente realizados, dándole un intenso sentido de realidad a todo lo que queramos realizar.

Con este disco, también podremos introducirnos en las criaturas y realizar todas las tareas que ellas harían.

La dificultad e inteligencia artificial

Es completamente notable la mejora en la inteligencia del guardián enemigo, esta ha mejorado considerablemente y toma decisiones de invasión mucho más complejas y efectivas a diferencia de las que tomaba en Dungeon Keeper. Pero opuestamente, nuestros duendes siguen estando, a menudo, un poco descolocados. La dificultad de las pantallas de multiplayer también estan a la altura de las circunstancias.

En conclusión

Estos nuevos niveles son sin duda mejores que los originales en todos sus aspectos, pero hubiese sido mucho mejor si tuviera una nueva introducción o quizá por lo menos criaturas nuevas, aunque esto es indiferente para los fanáticos, que ahora esperamos con muchas más ansias una segunda entrega.

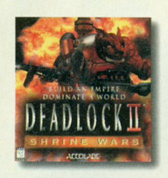
Con este disco de datos tenemos la oportunidad para conquistarlo todo una vez más, torturando hasta la muerte (si es necesario... o no) a todos los enemigos que se interpongan en nuestro camino, a los cuales lo único que les interesa es que triunfe la felicidad y la paz por sobre nuestros planes, es entonces donde habrá que demostrarles quien manda. X PC

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Nuevos niveles mejorados de uno de los juegos de estrategia en tiempo real más exitosos.
LO QUE SI: Dificultad mejorada. Gráficos. Sonido. Modo Multiplayer.
LO QUE NO: No tiene nada nuevo respecto del original.

89%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Accolade
Internet: www.accolade.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.



Deadlock II: The Shrine Wars

Nada nuevo en el universo estratégico de Accolade

A*ccolade, tiene una prestigiosa trayectoria en la creación de juegos, y hace algún tiempo nos había maravillado con un sólido título de estrategia por turnos llamado Deadlock, que sorprendió y entretuvo a quienes se animaron a explorarlo.*

Bien, la continuación llamada Deadlock 2: The Shrine Wars ha llegado, en este apartado hemos hecho un análisis de la misma y te contamos de qué se trata.

Lo primero notable, es que realmente no se diferencia demasiado al original para ser considerado una secuela, ¿El por qué del asunto? Las cosas se comprenden mejor cuando entendemos que el desarrollo de esta continuación estuvo a cargo de Cyberlore, productora de los excelentes paquetes de expansión de Warcraft II y de Heroes of Might & Magic II, por lo tanto la política de creación es ofrecer más de lo mismo, pero mejor.

Bien, con esto queda muy claro que si Deadlock no fue tu juego, no hay razón para que éste te guste, pero si por el contrario... algunas de las novedades las encontrarás en los nuevos edificios, armamentos, campañas, editor de niveles, mejoras en la interface, etc...



En el monitor de la parte superior veremos los mensajes que nos envian los emisarios de las otras razas.

Las razas intergalácticas

ChCh-T: Como las abejas terrestres, son bastante laboriosas, viven en colmenas y sirven a una reina. La principal característica de esta raza es el incremento veloz del número de colonos, pudiendo expandirse más rápidamente que cualquiera de las otras razas. Los Scouts tienen la habilidad de robar recursos.

Como principal desventaja, no son nada brillantes a la hora de desarrollar nuevas tecnologías.



La similitud con su primera parte se debe a que el equipo de desarrollo de la presente secuela es Cyberlore, famosa por realizar excelentes expansiones.

Cyth: La más temida de todas las razas, nada detiene su paso, ni reduce su moral, sus Scouts cuentan con la posibilidad de inutilizar la tierra, y los comandantes la posibilidad de usar poderes mentales de combate.
La principal desventaja, es que seguramente ninguna de las otras razas querrán pactar con ellos.

Humans: Poco tenemos que decir de esta raza, la conocemos muy bien, pero en este juego la principal característica es la de controlar la economía mejor que nadie, recibiendo mejores impuestos, menor costo de los transportes, etc.

Maug: Son los genios electrónicos en este juego, desarrollan tecnología y armamento más rápido que cualquier otro. Como desventaja cuenta con una pobre infantería.

Re'Lu: Fueron bendecidos con el don del tercer ojo, ellos pueden ver lo que para el resto es invisible. Además tienen facilidad para desarrollar nuevas tecnologías, pero sus unidades militares son algo débiles.

Tarth: Son sin duda los guerreros más poderosos, nacen y se entrenan para la guerra. También tienen habilidades para producir comida rápido. Como desventajas están sus unidades marítimas que son algo débiles.

Uva Mosk: Producen más recursos naturales que cualquier otra raza, su misión es sagrada y consiste en expulsar a los invasores del planeta. No se preocupan demasiado por el dinero.

Los gráficos y el sonido

El video de la introducción va ambientando al jugador en la atmósfera del juego. Los renders son de buena calidad, prolijos y con buen diseño, pero se distorsionan un poco en consecuencia del sistema de compresión utilizado.

Durante el juego, el estilo de gráficos escogidos es el ideal para tener un buen control de la situación y guardan relación con la escala de las estructuras. Además son diferentes según la raza que hayamos



Una vez instalada la base, deberemos asignar las diferentes tareas a las unidades disponibles.

escogido.

Cuando algún rival quiere comunicarnos un mensaje, se abre una ventana al estilo monitor, con la imagen en vivo del personaje correspondiente, realizado completamente en 3D.

En pocas palabras, los gráficos de Deadlock II: The Shrine Wars son bastante buenos, tienen lo necesario para conformar al jugador, pero a los tiempos que corren, no cabe duda que pudieran ser mejor.

El sonido es envolvente, atmosférico, encaja perfectamente con la ambientación futurística galáctica en las partes que tendremos que controlar nuestras bases o explorar el mapa. Durante las batallas, esta tranquilidad se acaba, mientras comienza a sonar una esplendorosa marcha épica.

El juego

Como les habíamos dicho anteriormente, pocas son las diferencias entre Deadlock II: The Shrine Wars, y el original, pero para quienes no tuvieron la oportunidad de jugarlo anteriormente les vamos a contar un poco de que se trata el juego.

Lo primero es escoger una de las siete razas descriptas anteriormente, esto determinará en cierta forma el estilo de juego que vamos a llevar a cabo, ya que algunas de las mismas tienen mayor capacidad diplomática, otras son más aptas para el comercio, el desarrollo industrial, o la guerra.

Luego, comenzaremos en una zona del mapa donde instalaremos nuestra primera base. Al principio lo mejor es incrementar el número de colonos disponibles, de esta manera... a mayor cantidad, mayor serán las tareas que le podremos asignar luego.

Las unidades militares disponibles, las podremos usar para explorar nuevos terrenos, por el momento no es conveniente entrar en acción, ya que hasta que no tengamos un sistema de construcción de armas, para reemplazar a las unidades caídas en combate, sería muy fácil que nos erradicaran del juego prematuramente.

Es posible también comenzar a desarrollar nuevas tecnologías, el árbol de desarrollo es muy extenso, así que cuanto antes comencemos mejor.

Por último están los pactos, no todas las razas son compatible, es bueno leer el manual antes de comenzar a jugar, o por lo menos la excelente ayuda on-line.

Tal vez, lo que menos me gustó de este juego es el sistema de combate, que se limita a una orden de ataque y a ver un video (sin ninguna clase de interacción) con los resultados.

Además de las campañas es posible jugar escenarios individuales realizados con el editor (es gratuito se puede bajar de la página de Accolade) o al azar por el mismo programa.

También ofrece un modo de juego en Multiplayer, mediante todos los sistemas de conexión conocidos o través de NetAccolade.



Aunque en un principio parezca complejo, Deadlock II posee un tutorial excelente, lo que facilita enormemente el aprendizaje.

La interface

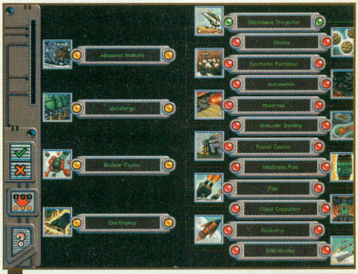
El sistema de interface está basada en pequeños íconos gráficos, en el extremo inferior de la pantalla, cada uno con una función determinada.

Aunque a primera vista nos parezca complicada, basta tan sólo unos minutos para familiarizarnos con la misma, y finalmente termina resultando cómoda y precisa.

Existe también una ayuda on-line, para consultar cualquier inconveniente que nos suceda durante el juego, o si queremos informarnos acerca de alguna de las razas, tipos de recursos, etc.

En resumen

Deadlock II: The Shrine War es un buen juego de estrategia, si bien no es el mejor que me ha tocado jugar, no tiene nada desagradable ni es aburrido, por el contrario resulta muy entretenido.



El desarrollo de nuevas tecnologías será vital para la inevitable confrontación con las razas rivales.

Tal vez hubiera preferido en una secuela, elementos más novedosos, de todas maneras es una interesante opción en relación a otros juegos similares que hay momentáneamente en el mercado y ofrece una gran cantidad de horas de juego.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un juego de estrategia por turnos con siete razas del espacio distintas.
LO QUE SI: Estilo de juego. Jugabilidad. Variedad de razas. Música.
LO QUE NO: El sistema de combate. Inteligencia artificial poco arriesgada. Bastante similar a su primera parte, Deadlock.

73%

PROMEDIO **22%**

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Telstar / Sirtech*
Internet: *www.sirtech.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95, SVGA, 20mb en el disco rígido.*



Excalibur 2555 AD

¡Sálvese quien pueda!

Por Santiago Videla

No todos los días se pueden ver producciones tan pobres en concepto y contenido como ésta. Personalmente creo que he tratado de ser lo más indulgente posible, pero este juego ha logrado sobrepasar todas las barreras de mi buena voluntad de manera tal que voy a pasar a detallar el por qué del promedio que le estoy dando.

Para comenzar vamos a darle una mirada al argumento, ya que Excalibur 2555AD trata de ser una "aventura" al estilo Tomb Raider y se supone que debería tener una historia lo suficientemente sólida como para aunque sea, empezar a llamar la atención, desafortunadamente éste no es el caso.

Todo comienza cuando un malvado clan, el cual domina la mayor parte de la tierra, construye una máquina del tiempo y envía algunos de sus hombres al pasado para robar la legendaria espada Excalibur, con la intención de utilizar sus poderes místicos para aumentar su control sobre el mundo. Enfurecido por este hecho, el mago Merlín decide enviar a su sobrina Beth (la protagonista) al futuro para recuperar la espada y traerla de regreso... eso es todo.

Cambiando un poco de tema, con respecto a la interface, me parece que sólo unas pocas cosas podrían llegar a rescatarse. Los comandos que tiene son bastante simples y sencillos, pero únicamente los que corresponden al movimiento del personaje, ya que el sistema de combate al igual que el del inventario es una verdadera pesadilla.

Para poder atacar es necesario mantener apretada la tecla CTRL en todo momento, los movimientos durante la pelea se realizan con los cursores (abajo para bloquear y arriba, izquierda y derecha para golpear) con lo que tenemos únicamente cuatro movimientos, a eso se suma el hecho de que al tener que mantener el CTRL presionado, nuestro personaje no podrá moverse de donde está, a menos que lo soltemos, con lo que el modo de combate queda desactivado. Esto podría ser un verdadero problema en cualquier otro juego pero aquí no, gracias a que los enemigos en general carecen del más leve rastro de "inteligencia artificial", lo único que saben hacer es colocarse enfrente de nosotros y lanzar un golpe, el que nosotros podremos bloquear, luego nos tocará atacar, con lo cual el enemigo siempre optará por cubrirse o por no hacer nada, este proceso se repite hasta que soltemos el teclado o el enemigo muera. Seguramente se preguntarán ¿qué pasa si nos enfrentamos a más de un enemigo? Bueno, en ese caso tendremos que pelear con el que esté más cerca ya que el resto se quedará aguardando pacientemente a que llegue su turno, ¡Ah! Me olvidaba, ¡nuestro personaje no puede saltar!

¡Mirá mamá, sin cabeza! El faltante de ciertas partes de la anatomía de Beth se debe a la pésima engine gráfica.

Absolutamente todos los niveles están divididos en numerosas secciones no muy amplias, según parece nada fuera de lo normal a excepción de que al abrir cada puerta, no sólamente no nos es posible ver lo que hay detrás de ella, sino que lo único que se vé es un agujero completamente negro, pero eso no es todo, al cruzar el umbral toda la pantalla se pone negra mientras carga la siguiente habitación, hecho que ni siquiera en el viejo Wolfenstein 3D sucedía.

Ahora es el turno de los gráficos. Sólo los modelos de la protagonista y uno o dos de los enemigos pueden ser calificados, como máximo, de mediocres ya que el resto de los gráficos en general dejan mucho que desear, también tengo que agregar que la animación de cada personaje es totalmente básica y desprolija.



Después de conocer a Lara Croft, esta chica sólo puede aspirar a conseguir un papel en juegos de cuarta.

La característica más lapidaria de los gráficos, sin ninguna duda, es la de los escenarios, ya que en todos ellos hay un factor común que es el total y completo mal gusto para combinar los colores, lo cual está a simple vista en todos y cada uno de los niveles, este comentario está basado exclusivamente en la versión para 3Dfx, con respecto a la versión para 256 colores, es mejor echar un manto de piedad, ya que el juego se torna tan desagradable y lento que ni vale la pena comentarlo.

En cuanto al sonido, éste es el aspecto más nefasto de Excalibur, la música es completamente simple, monótona, repetitiva y desesperante, los efectos de sonidos son bastante elementales e incluso algunos de ellos son comparables a los de los juegos del viejo Atari 2600 (y esto al igual que la presente nota no es una broma).

En resumen, si alguien les recomienda Excalibur 2555 AD recuerden que yo no fuí.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un intento completamente fallido de clonar al Tomb Raider.
LO QUE SI: ¡Ya no tendré que volver a jugarlo!
LO QUE NO: Argumento. Gráficos. Sonido. Lamentable sistema de inteligencia artificial. Se torna aburrido rápidamente. Engine decadente. etc. etc. etc

22%



compumundo

UN MUNDO DE SOLUCIONES

Quake II



OFERTA CONTADO
$ 79

Star Craft



OFERTA CONTADO
$ 65

Dark Reign



OFERTA CONTADO
$ 49

Oddworld Abe's Oddysee



OFERTA CONTADO
$ 79



18 cuotas de
$ 69
1er Cuota 90 días

OFERTA CONTADO
$ 999

COMPUTADORA MULTIMEDIA PENTIUM 200 MMX

Procesador Pentium® 200 MMX. Memoria RAM 16 Mb. ampliable a 128 Mb. CD-Rom 24X, Disco Rígido 2,1 Gb. Placa de sonido de 16 bits, parlantes potenciados. Monitor Color 14" SVGA. 1 Mb. de Video. Windows 95, Net meeting. Explorer 3.0 Código: 3739

Dreams to Reality



OFERTA CONTADO
$ 59

PC Fútbol



OFERTA CONTADO
$ 29,90

Curse of Monkey Island



OFERTA CONTADO
$ 59

Barbie Fashion Design



OFERTA CONTADO
$ 79



(01) 787-7000
VENTA TELEFONICA
Entregas en Todo el país, los 7 días de la semana.

CABILDO 2055, CAPITAL - CABILDO 2231, CAPITAL UNICENTER SHOPPING LOCAL 2076 2do NIVEL, MARTINEZ
PLAZA OESTE SHOPPING AV. GAONA Y VERGARA, MORON

1) P.L. $1110 P.T.F $1242 T.A.E. 12,59% Planes válidos con tarjeta de crédito. Compumundo S. A. Domicilio: Bolivar 847 Capital. CUIT: 30-68211572-2



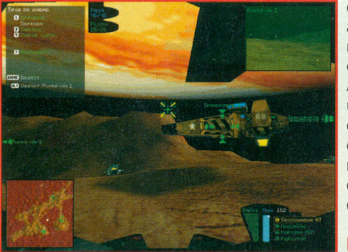
Ficha Técnica

Compañía / Distribución: *Activision / Ofiser S.A*
Internet: *www.activision.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95, Placa de Sonido, 210 MB en el disco rígido.*



Battlezone

Activision combina en este singular juego de manera inteligente la acción en primera persona y la estrategia



A través de las misiones deberemos luchar en Marte, Venus, las lunas de Júpiter y los satélites de Saturno.

Por Sebastián Di Nardo

Luego de un tiempo de ausencia en la producción de juegos, para dedicarse a la distribución, Activision decide reaparecer con un título del que ya hemos oído hablar en nuestra infancia, su nombre, Battlezone. Seguramente algunos de nosotros podremos recordar un arcade de los años ochenta, cuando la computación era algo inalcanzable, y los videojuegos eran nuestro único entretenimiento. Aquel temprano producto que produjera toneladas de adictos (por supuesto, me incluyo) reaparece hoy en las pantallas, pero esta vez en nuestra propia computadora, y en la comodidad de nuestro hogar.

Battlezone sólo conserva de su predecesor algunos pocos detalles, pero por el resto es una aventura nueva e innovadora por completo.

En el original comandábamos un tanque que se conducía con dos palancas muy similares a lo que ahora conocemos por joysticks. Al mover las dos hacia adelante avanzábamos, las dos hacia atrás retrocedíamos, con una hacia adelante y la otra hacia atrás girábamos y disparábamos por medio de gatillos situados en el tope de las dos palancas. Nuestro único objetivo era destruír la mayor cantidad posible de naves enemigas. Toda estaba realizado en aquel tiempo en 3D con la innovadora tecnología del momento, los gráficos vectoriales.

Ahora Battlezone ha dejado de ser un arcade, para transformarse en una combinación de arcade y simulación con estrategia, un proyecto realmente ambicioso y difícil de llevar a cabo, pero como todos sabemos lo que cuesta, vale.

La historia

Battlezone nos propone una historia hipotética. La verdadera razón por la que comenzara la carrera espacial entre Rusia y los Estados Unidos en los años '60 fue el descubrimiento, en una lluvia de meteoritos que cayera en el Estrecho de Bering en 1952 de un nuevo elemento, un bio-metal con capacidades asombrosas. Por supuesto la idea de ambos bandos era investigar de dónde provenía este preciado material, e intentar aprender todo lo posible acerca de él para construir armamentos.

Podemos elegir al comienzo entre NSFD (National Space Force Defense, USA) o CCA (Cosmo Colonist Army, USSR), y por supuesto con cada organización la historia será distinta.

A medida que vamos avanzando en nuestra carrera espacial, vamos estableciendo bases y luchando contra el enemigo, descubrimos que el metal no puede extraerse sino que debe recolectarse de las naves destruídas o de los restos de los meteoritos que cayeron en la zona.

La primera base se establece en el lado oscuro de la luna, y es nuestro punto de partida para el estudio del metal y las civilizaciones que lo utilizaban. Luego nos transportamos a Marte en una alocada persecución con los rusos por obtener reliquias arqueológicas de las civilizaciones que allí habitaron.

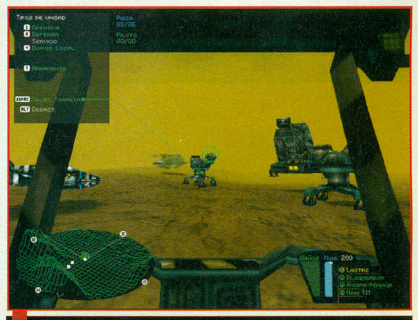
Estas civilizaciones habitaban un planeta llamado Icarus, que se hallaba donde actualmente hay un cinturón de asteroides, entre Júpiter y Marte. Una de ellas se hacía llamar Cthonians, y su rey, Paternus, y la otra Sirvientes de la Corona Hadean, y su regente era Nexus V. Ambos se hallaban en guerra y experimentaban con nuevos bio-metales. Su lucha autodestructiva los impulsaba a buscar un arma que terminara con la guerra, pero aparentemente eso fue lo que terminó con su civilización.

Luego de Marte nos estableceremos en Venus, y después en las lunas de Júpiter Europa y Io, para terminar en Titán el satélite de Saturno. Hacia el final descubriremos que Rusia no es nuestro único enemigo.

El engine

El engine es básicamente una modificación del que fuera utilizado para la saga de Mechwarrior e Interstate '76, una de las cosas que ha despegado a Battlezone de su predecesor.

Uno de los objetivos de esta modificación era la de permitir el funcionamiento de la



Las modificaciones que se han implementado al engine permitieron la realización de terrenos mucho más detallados.


En la versión revisada los textos en pantalla y las voces están traducidas completamente al español.

parte estratégica del juego. Ahora por medio de un sistema de comunicación que se opera con los números, podemos acceder a cada una de nuestras unidades y dárles órdenes para realizar tareas mientras nos ocupamos de otras cosas, todo esto sin siquiera quitar la mirada de nuestra cabina.

La conducción de nuestras naves es muy simple dos teclas para avanzar, una para retroceder, dos para deslizarnos lateralmente, una para accionar un propulsor que nos permite saltar grandes distancias y trepar elevadas colinas, y con el mouse indicamos nuestra dirección, disparamos y cambiamos de arma.

En cuanto a los gráficos, las mejoras son realmente increíbles, las texturas asombrosas, al igual que la iluminación de las mismas, e inclusive algunos sectores quedan ennegrecidos por las explosiones. Hielo, tierra, lava, todo ha sido confeccionado con un cuidado y profesionalismo pocas veces visto.

El cielo esta vez, es impecable. Espacio negro infinito con la Tierra y el Sol, en el caso del paisaje lunar. Cielo rojo con neblina y tierra rocosa para Marte. Atmósferas oscuras sobre suelos de hielo o lava, y paisajes con Júpiter o Saturno como fondo, se conjugan exquisitamente con la acción y estrategia. Los vehículos se desplazan a unos centímetros del suelo y su desplazamiento es suave y delicado.

Quizás una de las cosas más interesantes que nos ofrece este nuevo título de Activision es la posibilidad además de eyectarnos de nuestro vehículo, es abandonarlo en el momento en que lo deseemos, para tomar posesión de otro, subiendo a otra de nuestras naves, o abatiendo con nuestro rifle sniper al piloto del vehículo enemigo. Pero toda ventaja tiene su lado negativo, porque fuera de la protección de nuestra nave estamos a merced del enemigo que puede acabar con nosotros con un disparo o simplemente atropellándonos. Esto es un aspecto muy interesante en multiplayer, imaginen que nuestro enemigo destruye nuestra nave, nos eyectamos y mientras caemos le disparamos al piloto enemigo y le robamos su propio vehículo.

En una de las misiones "single player" deberemos salir de nuestra nave y capturar una del enemigo para encontrar sus instalaciones sin ser detectados. Para ello debemos aniquilar a su piloto con nuestro rifle sniper, una empresa realmente difícil, teniendo en cuenta que debemos dispararle a un pequeño brillo en la cabina y estamos imposibilitados para movernos. Si lo logramos escucharemos el grito del piloto al morir y estamos listos para utilizar su nave.

Multiplayer

Activision también se acordó de los amantes del multiplayer.

Podemos optar por el clásico deathmatch, donde podremos preocuparnos solamente por liquidar a nuestros adversarios y conducir nuestro vehículo.

De lo contrario tenemos la posibilidad de jugar en el modo estrategia. Donde no solamente destruímos enemigos, sino que podemos construir nuestra propia base, y seremos los encargados de defenderla. O podremos dirigir ataques, ordenando a nuestras naves que defiendan nuestra base.

La velocidad a la que el juego se desarrolla, teniendo en cuenta que es una conexión telefónica, es realmente impresionante, sin contar la satisfacción que se siente derrotar a un contrincante humano y no a una inteligencia artificial controlada por la máquina.

Podemos optar por elegir escenarios que son exclusivamente para Multiplayer o utilizar cualquiera de los del juego.


El juego soporta placas nVIDIA, 3Dfx, Rendition, PowerVR, ATI y Matrox, entre otras, bajo la norma Direct3D.

En conclusión

No nos queda duda de que estamos ante un producto que tiene todas las posibilidades de convertirse en un clásico. Visualmente Battlezone tiene una calidad espectacular, y si le sumamos una placa aceleradora 3D se transforma en un juego realmente delicioso.

El engine notablemente mejorado, demuestra una vez más la capacidad de Activision para sorprendernos. Los escenarios se renderean perfecta y armoniosamente, a diferencia de lo que sucediera en Mechwarrior o Interstate 76, cuando pensábamos que estábamos frente a una superficie inclinada que resutaba ser una pared, o divisábamos un acantilado cuando era demasiado tarde para detenernos.

La historia es ingeniosa y atrapante, de exelente jugabilidad, y extremadamente adictiva.

Casi siempre se nos ocurre algo que se podría agregar o mejorar en un juego, pero esta es una de esas excepciones. Realmente me parece que no hay nada que falte en Battlezone. Todo lo que tiene está perfectamente como está. Algunos recordaremos en Mechwarrior 2 la diferencia visual que había entre la Intro y el juego, y muchos habremos comentado lo bueno que sería que la acción se viera como la presentación. Activision está a punto de lograrlo, gracias a la mejora de su engine.

Si bien Battlezone se parece a su antecesor sólo por el nombre y el concepto de pilotear un tanque, es una aventura totalmente distinta y tan genial que podría haberse llamado de cualquier forma.

Atención competidores, Activision ha vuelto!!

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: La remake de un clásico arcade con una pequeña variante, un poco de estrategia.

LO QUE SI: Historia atrapante, adictiva e inmersiva. Engine mejorado, con una calidad gráfica asombrosa y fácil de maniobrar. Un producto de colección.

LO QUE NO: En algunos casos, problemas de sonido cuando se lo utiliza con 3Dfx en una PII.

93%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Psygnosis*
Internet: *www.psygnosis.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 60 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.*

Tenka

¡Este es mi segundo comentario-advertencia en menos de un mes!, en fin...



Los enemigos no inspiran ningún temor, y al rato de liquidar cientos de los mismos bichos el juego se vuelve terriblemente tedioso.

Por Santiago Videla

Evidentemente para poder hacer un buen juego no es suficiente sólo tener ganas, cosa que parece no haber sido tenida en cuenta en esta producción.

Parece mentira que hoy en día sigan apareciendo juegos de tan baja calidad como éste, pero lo que todavía no logro entender es cómo una compañía con una trayectoria tan destacada y además tan conocida como lo es Psygnosis, puede llegar a distribuir semejante título, ¿será tal vez a causa de algún extraño pacto que involucra fuerzas del más allá?, francamente no tengo ni la menor idea, de todos modos estoy haciendo este comentario lo más detallado posible para que sepan a lo que se enfrentan.

Esta vez la "historia" comienza en una especie de laboratorio donde el protagonista se encuentra encerrado en algo así como un cilindro de vidrio, donde es sometido a diversos experimentos, hasta que una oscura figura aparece y sin un motivo aparente trata de sabotear el lugar. Como consecuencia de esto, todo el laboratorio empieza a estallar, con lo que nuestro personaje queda en libertad y con la única idea de destruir todo lo que encuentre a su paso mientras escapa del complejo, como pueden ver originalidad ante todo...¡¡¡Brrrraaavvo!!! Tenka es un arcade 3D en primera persona, su engine es un tanto similar al de las primeras versiones del Doom (allá por 1993), aunque un tanto inferior y tal vez su interface sea el único punto a favor que pueda tener. Sus opciones no difieren mucho de las que se pueden ver en la mayoría de estos juegos al igual que sus comandos, su resolución en pantalla es de 640x480 con 256 colores, también tiene la posibilidad de funcionar con 65000 colores utilizando el Direct3D, desafortunadamente no tiene opciones que permitan usar placas aceleradoras 3D.

A excepción de la simplicidad de sus controles y una o dos armas, este juego no tiene mucho que ofrecer más que dolores de cabeza.

La calidad de sus gráficos es en general más bien pobre, pocos colores, apagados y oscuros, son un elemento común en la mayoría de los escenarios, como si eso fuera poco, el diseño de los niveles es bastante mediocre y confuso, ya que muchas de las habitaciones que tienen son exactamente iguales lo que contribuye a una rápida desorientación.

Como verán en el lateral derecho de la pantalla los pixels son inmensos y al no poseer aceleración 3D es imposible evitarlos.

Un detalle que llama la atención (pero no precisamente por lo bueno) es la iluminación, que en contadas ocasiones se logrará ver sobre el arma que estemos utilizando, lo más increíble de esto es que al disparar cualquier arma, ésta no produce ninguna iluminación de ninguna clase en ninguna parte, incluso si nos encontramos en un lugar completamente oscuro.

Otro aspecto en contra que pude ver a lo largo de este penoso arcade son los enemigos, hay poca variedad y sus formas son completamente simples y carentes de imaginación, además su inteligencia es prácticamente nula.

Como último comentario en lo referente a gráficos voy a hacer mención a los efectos, por la poca cantidad que hay, sólo me queda decir que hace mucho que no veía explosiones tan increíblemente pixeladas como éstas.

La música es en general muy simple y básica, no es molesta pero tampoco acompaña adecuadamente, simplemente está ahí.

En cuanto a los efectos de audio, éstos son muy parecidos a lo que ya estamos acostumbrados a oír, no son ni mejores ni peores.

En pocas palabras, si ustedes son totalmente fanáticos de este género y ya jugaron a todos los títulos habidos y por haber, vuelvan al Doom o cambien de rubro.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un nuevo clon del ya mencionado Doom que no va a ninguna parte.
LO QUE SI: Bastante jugable... creo.
LO QUE NO: Muy poca variedad de enemigos. Niveles muy repetitivos y poco atrayentes. Iluminación muy pobre, etc., etc., etc.

40%

Las mejores aventuras de Hugo™

HUGO, el pequeño duende de la TV debe enfrentarse a muchas pruebas peligrosas para liberar a su esposa, HUGOLINA, y a sus tres hijos de la bruja SCYLLA.



Los juegos de la caja incluyen: HUGO como buzo, HUGO en la cueva de hielo, HUGO en skate y HUGO como leñador.









Con los mas divertidos escenarios



HUGO en moto



HUGO en globo

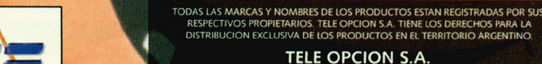


HUGO en snowboard



HUGO en la caverna





TELE OPCION S.A.
AV. ROQUE SAENZ PEÑA 811, PISO 4° "E" (1035) BUENOS AIRES - ARGENTINA.
TEL.: (541) 326-7751 / 7752 - FAX: (541) 326-7798
E-MAIL: top@mbox.servicenet.com.ar



PROMEDIO
70%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Sony Interactive*
Internet: *www.sony.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.*

Twisted Metal 2

Una nueva conversión de Sony de otro de los juegos estrella de su Playstation

Cuando Twisted Metal hizo su aparición para la consola Sony Playstation hace apróximadamente un año y medio se convirtió en un suceso, sobre todo por la increíble campaña publicitaria montada alrededor de este producto por cierto, bastante mediocre.

Ahora el sucesor de ese "éxito" titulado: Twisted Metal 2, hace su desembarco para PC continuando el estilo de su primera parte pero con las mejoras necesarias para concebir esta vez, un producto acertado.

La temática del juego se resume en participar de batallas para ver quién de todos los participantes es el último sobreviviente. En el original, el concurso se llevaba a cabo en Los Angeles, pero esta vez la acción se desarrolla a través del mundo.

Los escenarios

Twisted Metal 2 es un juego de acción, muy al estilo de las consolas, con diferentes vehículos y personajes que se disputan el primer puesto así como sus propias vidas. Los escenarios, diseñados específicamente para que este combate tenga lugar, conforman los campos de batalla en los que los jugadores deberán enfrentarse.

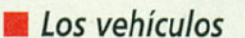
Los Angeles es uno de los lugares donde competiremos, que se mantiene en pie a duras penas desde los acontecimientos de la primera parte. Este nivel es relativamente pequeño, lo que hace difícil mantener a nuestros enemigos alejados de nuestras espaldas. París, es sin duda uno de los mejores niveles, permitiéndonos utilizar la ahora destartalada torre Eiffel como trinchera. Holanda, con sus molinos es ideal para jugar a la escondida contra los demás. New York es uno de los niveles más difíciles, que se desarrolla ni más ni menos que en las terrazas de los imponentes rascacielos que la componen. Lo que hace realmente dificultoso este escenario es intentar permanentemente no precipitarnos al vacío, en cuyo caso será "Game Over" de forma instantánea. Una buena estrategia es localizar a un enemigo que se apronte a empujarnos al vacío y cambiar rápidamente de posición para ver como el pobre iluso aparece varios cientos de metros más abajo. Entre los escenarios restantes del juego Moscú y la Antártida son los más destacados.



Los gráficos son similares a los de su par de Sony Playstation con la adición de soporte para placas aceleradoras 3D.

Cada uno de los vehículos que podremos seleccionar posee una clara diferencia en su forma de manejo y un arma especial diferente a la de los demás.

Los vehículos



Lo que hace realmente divertida a esta secuela es la cantidad y variedad de los vehículos que podemos seleccionar para controlar. Esto nos permite jugarlo varias veces intentando descifrar la mejor manera de ganar dependiendo del vehículo elegido. Hay un total de 12 coches diferentes para elegir al comienzo del juego, estos son muy variados en lo que respecta a su control. Los coches tienen por nombre el de su conductor, cada uno con una personalidad o problema en particular, por ejemplo, Axel el personaje principal del juego es un prisionero de su propio vehículo que debe ganar el campeonato para liberarse. Cada uno posee un arma especial diferente para utilizar en las batallas, la de Axel es una especie de bomba expansiva que daña a los competidores en mayor o menor medida, según la distancia a la que se encuentren. Hay otros vehículos como el de Amada que es veloz y letal o el de Simón, poderoso como pocos, cada uno con su arma especial en particular.

Las armas

Es inconcebible un juego de acción sin el poder de fuego suficiente para descargarlo sobre nuestros enemigos. Y Twisted Metal 2 no carece en absoluto de él. Parte de este armamento lo constituyen los Power Missiles y los Homing Missiles. Los Power Missiles son altamente destructivos mientras que los Homing Missiles son más efectivos, ya que eligen el objetivo más cercano y lo persiguen. Además contamos con un verdadero arsenal de bombas de diferente tipo y utili-



Los efectos especiales que pueblan el juego se podrían haber realizado con un mayor grado de calidad.

dad como las ricochet bomb, que rebotan desde el momento que las lanzamos o las remote bomb, ideales para dejar en caminos transitados a la espera de una víctima para detonarla.

Entre las restantes encontramos, el napalm, ideal para incinerar a los enemigos o lightings (rayos) para propinarles una poderosa descarga eléctrica a los contrarios. También es posible recoger objetos que no son armamento como, por ejemplo, los first-aid kits (packs médicos) usados para reparar el daño de nuestro vehículo. En algunas ocasiones estarán en lugares de difícil acceso por lo que deberemos valernos de algún truco o utilizar a algún enemigo como plataforma de lanzamiento. Combinando los diferentes movimientos especiales y las armas de TM2 podemos lograr una cantidad prácticamente ilimitada de posibilidades de ataque contra los otros vehículos.
Estas combinaciones las iremos descubriendo y memorizando con el correr de los partidos.

La jugabilidad

Para los que no conocen su primera parte, cabe decir que Twisted Metal 2 es una especie de Destruction Derby pero con armas. Los jugadores son ubicados en los escenarios donde deben combatir, con la libertad de desplazarse por donde se les ocurra o les sea posible, mientras elimina a todos los oponentes. Además de las armas especiales anteriormente mencionadas, el vehículo esta equipado con una ametralladora standard que poseen todos por igual. La acción se desarrolla sin respiro, y los elementos claves para triunfar son la habilidad para maniobrar nuestro vehículo y mantener a nuestros enemigos en la mira, mientras maniobramos.

Otro aspecto interesante del juego son los peatones. Esta gente se encuentra visualizando el evento o se pasean a través de los niveles. Estos están representados por los clásicos Skateboarders, hombres de negocios e inclusive cabe la posibilidad de encontrarse con Papá Noel en persona. Por favor, tengan piedad con él para que los chicos puedan tener su presente en la próxima Navidad. Absolutamente todos los peatones son eliminables y no poseemos ninguna penalización por hacerlo.

La estructura

Desde el menú principal tenemos la opción de jugar un escenario a elección con los enemigos que nosotros seleccionemos. Pero lo más interesante es participar en el torneo. El mismo nos lleva a competir en ocho lugares del mundo. Cada vez que eliminemos a todos los enemigos de una ciudad avanzaremos a la siguiente. A medida que completamos cada área, mayor será el número de enemigos a combatir en la siguiente.
En el modo multiplayer se permite hasta ocho participantes en simultáneo para disputarse el campeonato. Para jugar en este modo, será necesario tener acceso a una red IPX y que cada tres jugadores haya al menos un CD-ROM del juego presente. En multiplayer hay tres variantes del juego en las que participar: Endurance, Challenge o Tournament. Una vez que todos los jugadores se conecten tiene la oportunidad de decirse las últimas palabras vía chat antes de masacrarse sin piedad. Este modo le aplica una fuerte dosis de acción a lo que de por sí es un juego sumamente adrenalínico.



Axel, condenado a vivir dentro de su vehículo hasta que logre vencer en el torneo, tratando de escapar a un horrible destino.

En resumen

TM2 le ofrece a los jugadores la posibilidad de entrar en un mundo en el que no hay lugar para el error, o ganamos el torneo o la muerte será la única alternativa posible. El juego posee la suficiente cantidad de vehículos y locaciones para que el factor de rejugabilidad sea realmente alto, ofreciendo un tiempo de entretenimiento mayor al de productos similares. Sony ha realizado una buena estrategia al trasladar a la PC uno de sus mejores arcades de la Playstation, además con la excelente implementación de placas aceleradoras, ahora ya no queda más que esperar el inminente Warhawk (un maravilloso arcade) que esperamos tenga la misma calidad que Twisted Metal 2 y Jet Moto.



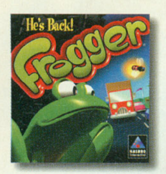
Una gran variedad de armas y alternativas, presenta en cada curso un desafío para el jugador.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una nueva conversión de consola de última generación para PC.
LO QUE SI: Los gráficos acelerados para 3Dfx cumplen su cometido. Buen sonido. Cumple en su faceta multiplayer. Interface cómoda.
LO QUE NO: Sólo para fanáticos de los arcades de manejo. Los efectos especiales se podrían haber realizado con mayor calidad.

70%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Hasbro Interactive
Internet: www.hasbro.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.



Frogger

La llegada de un clásico al mundo de los juegos 3D

Frogger, uno de los conceptos más originales y divertidos de todos los tiempos ha pasado durante los últimos 17 años por todos los sistemas de videojuegos conocidos. Aprovechando la retromanía que ha invadido el mercado durante este último año y la fiebre por los juegos 3D, Hasbro Interactive ha realizado esta nueva versión totalmente renovada, pero que conserva en cierta forma el espíritu original de la pieza maestra de Konami.

La misión es rescatar a cinco sapos bebé en cada uno de las 35 pantallas.

Antes de que sigan leyendo estas líneas, es mi intención advertir que este juego fue criticado duramente por casi todos los medios especializados en videojuegos, aún así consiguió abrirse mercado y figurar en las listas de ventas de U.S.A por encima de títulos renombrados como Tomb Raider o Jedi Knight.

¿Cuál es mi opinión acerca de Frogger? Realmente disfruté bastante jugar a este título, a pesar de algunos pequeños problemas, como el elevado nivel de dificultad o los ángulos de la cámara en ciertas situaciones, que provocan que muchos jugadores lo clasifiquen en pocas partidas como imposible.

La idea es bastante simple, nuestra misión será rescatar a los cinco bebés sapos, en cada uno de los treinta y cinco niveles que tienen los nueve mundos de Frogger.

¿Les parece fácil? Guiar a nuestro sapo en este nuevo mundo totalmente 3D puede convertirse en una verdadera pesadilla...

Desde el primer nivel sentiremos que todo el mundo se ha vuelto en nuestra contra, un movimiento en falso y terminaremos aplastados en la carretera bajo la rueda de un auto, o como alimento de cocodrilos.

Por otra parte, acostumbrarnos a la velocidad del juego nos llevará algo de tiempo, más teniendo en cuenta que muchas veces será necesario anticipar los movimientos o peor aún memorizar los caminos si queremos terminar con éxito algunos de los niveles.

Como novedad, nuestro sapo tiene un nuevo set de movimientos como el supersalto para evadir a los enemigos momentaneamente, el power croak para llamar a los bebés que tiene que rescatar y conocer su ubicación, y la super lengua que le permite capturar power-ups.

El primero de los mundos llamado Retronivel es realmente un homenaje al juego de los años ochenta, y es el único que se parece al Frogger que todos conocemos.

Cuando accedamos a cualquiera de las otras áreas nos encontraremos con ideas completamente nuevas, como escapar de un enjambre de abejas, explorar una oscura caverna, patinar en un mundo de hielo o activar los mecanismos de una máquina para llegar a los sitios donde se encuentran los bebés sapos.



El juego posee unos gráficos aceptables con aceleración gráfica, pero sin ella deja mucho que desear.

Una de las peores cosas que tiene Frogger, es la carencia de un modo de alejamiento/acercamiento de la cámara. Es cierto que ésta puede rotar, pero la mayoría de las veces esto no alcanza, resultándonos algo incómodo investigar algunos niveles.



El juego posee un alto nivel de dificultad, sobre todo por el nuevo problema de los juegos 3D, las cámaras.

Además del modo tradicional es posible jugarlo en Multiplayer con un número máximo de cuatro jugadores simultáneamente, en donde el tiempo será el factor que determine al vencedor.

Gráficamente, el nuevo mundo 3D de Frogger se ve lo bastante bien como para dejar al jugador conforme. Es cierto que algunos niveles están mucho más elaborados y destacan por encima de los otros (como el de las maquinarias), pero generalizando podríamos decir que el título visualmente tiene la calidad necesaria para ser aprobado como bueno, pero podría haber sacado mejor provecho del modo 3Dfx, con mayor implementación de texturas, efectos de luces, etc.

No cabe duda de que se pudo sacar mejor provecho de esta excelente idea de juego, pero por otra parte el resultado final no me parece para nada malo, por el contrario como dije al principio de esta nota... Disfrute mucho jugando a Frogger.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un remake con la última tecnología de uno de los pioneros de los video juegos.

LO QUE SI: Variedad de niveles. Gráficos. Nuevas y excelentes ideas. Diversión. Modo Multiplayer. Sonido y música. Nuevos movimientos.

LO QUE NO: Nivel de dificultad. Ausencia del modo zoom de la cámara.

73%

PC-CDROM
PENTIUM™
WINDOWS™95

Sólo los mejores pueden superarse a sí mismos.

"Flying Corps es un fuera de serie"
PC Gamer [90%]

"El simulador aéreo definitivo sobre la Primera Guerra Mundial"
PC Games [A]

"El nuevo Rey de los simuladores Aéreos de la Primera Guerra Mundial"
Computer Gaming World [4/5]

"Flying Corps es sencillamente Impresionante"
Computer Game Entertainment [98%]



Flying Corps Gold
Ya a la venta por sólo
$ 30

EN GRANDES SUPERMERCADOS, CADENAS DE INFORMÁTICA, O EN EL LOCAL DE COMPUTACIÓN DE TU BARRIO



El Mejor Simulador de vuelo sobre la 1ª Guerra Mundial.

Ideal para iniciarse en los simuladores de vuelo. Un reto para los expertos.

• Soporte opcional para **tarjetas 3D** • Crea tus propias Campañas con el **Editor de Misiones** • Modo Multijugador con hasta **8 pilotos simultáneos** en Combate a muerte o Por equipos, con conexión en **Red**, **Internet**, **Módem** o **cable Serie** • Posibilidad de pilotar el **Fokker D-VII** • Sistema de vistas ampliado con el nuevo modelo de **visión periférica** • Nuevas texturas del terreno con imágenes súper–realistas de **ciudades** y **pueblos** • Nuevas opciones de simulación: arma encasquillada, pesado de cola, modelo de complejidad IA, endurecimiento de palanca y colisión en el aire. **Y todo ello a un precio de auténtico lujo.**



Parana 504, Buenos Aires 1017 Tel 3711316





dinamic'98

ginal al mejor precio

dinamic multimedia

www.dinamic.com

Hollywood Monsters

■ La aventura gráfica más espectacular creada en España.
■ Hollywood Monsters rememora el ambiente de los años cincuenta con un estilo de dibujos animados desarrollados en SVGA para conseguir la mejor calidad gráfica.
■ Un alucinante viaje en 5 escenarios diferentes: Hollywood, Egipto, Transilvania, Suiza, Australia y Escocia.
■ Más de 100 pantallas y 50 personajes envueltos en una misteriosa trama en la que deberás resolver la enigmática desaparición de Frankie.
■ Hasta 120 objetos te están esperando para ayudarte en la solución del enigma.
■ Más de dos horas de locuciones digitales, totalmente en castellano.



5 escenarios diferentes



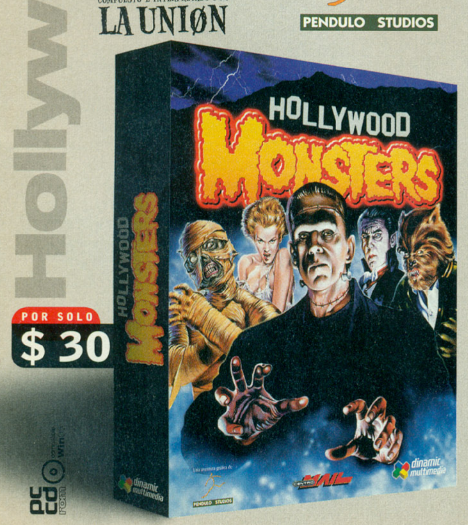
100 pantallas y 50 personajes



2 horas de locuciones digitales

"ENIGMAS"
TEMA PRINCIPAL DE LA B.S.O.
COMPUESTO E INTERPRETADO POR
LA UNIØN



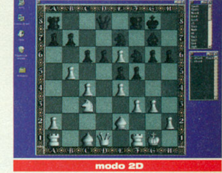


POR SOLO $ 30

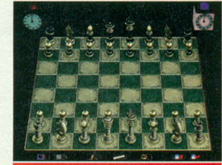
PC CD ROM

Combat Chess

■ **Combat Chess** es el programa de ajedrez más completo con niveles de aprendiz a maestro y con vistas en 2D, 3D y combate.
■ Establece nuevas fronteras de estilo y apariencia en el ajedrez. Inspirado en un mundo fantástico, el programa cuenta con un engine profesional multitarea de 32 bits diseñado por el mejor programador de ajedrez del mundo.
■ Combat Chess es un reto para cualquier aspirante a campeón y sus asombrosas cualidades visuales hacen que se diferencie radicalmente del resto.
■ En el modo combate encontrarás secuencias animadas en cada turno, combinaciones de movimiento y lucha desde cualquier vista posible.
■ Cada pieza tiene una personalidad propia que, en grupo, dan a cada bando características buenas o malas. Es más que ajedrez, es una lucha a vida o muerte de la que no escaparás y en la que desearás desesperadamente la victoria.



modo 2D



modo 3D



modo combate





POR SOLO $ 30

PC CD ROM

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: Activision
Internet: www.activision.com
Requerimientos Mínimos: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 80 MB disponibles en el disco rígido, Windows 95, Sound Blaster o compatible.



Interstate '76 Arsenal

Un juego con toda la atmósfera de los '70

Es la década del '70. La pérdida de una guerra ha impactado sobre la economía de los Estados Unidos, y el crimen azota las ciudades sin piedad. La policía y las organizaciones de seguridad se vuelven rápidamente obsoletas, ya que no pueden detener la ola de asaltos a manos de criminales que conducen increíbles autos preparados con la última tecnología en armamento. Pero no todo está perdido: Una nueva forma de ley está tomando fuerza: Los Vigilantes.

Introducción

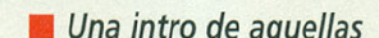
Antes que nada los lectores tienen que saber que el Interstate '76 Arsenal es la combinación del Interstate '76 Gold (una remozada versión acelerada del original, tanto para Direct3D, 3Dfx,PowerVR y Rendition) y el Nitro Pack, una expansión que nos coloca en una época anterior a los sucesos que ocurren en el I76 original en diferentes capítulos (que contienen unas seis misiones promedio), en los cuales podremos tomar el rol de Taurus, un vigilante con abundante cabellera afro, símil "Harlem Globetrotters" y una voz que evoca a la de Samuel Jackson en "Tiempos Violentos" (¡ojo!, ésto no es algo de lo que uno pueda lamentarse, todo lo contrario, fue lo primero que me atrajo del juego); Jade Champion, hermana del protagonista del I76 Gold, niña habilidosa y sexy, y Skeeter, un personaje que tiene como ocupación reparar nuestros vehículos luego de las cruentas batallas que deberemos afrontar a lo largo del Interstate 76 Gold, y que en el Arsenal ocupa un lugar en la acción, y no detrás de el volante de su van en la cual realiza las reparaciones casi milagrosas. Como sorpresa, luego de terminar con las misiones de estos tres vigilantes, tendremos acceso a un nuevo set de misiones que son toda una sorpresa, y que en el menú están representadas por un intrigante signo de interrogación.



Una de las misiones de Taurus en el Nitro Pack, "Velocity", está inspirada en la película "Speed". Imagínense que hay que hacer con el autobus.

Una intro de aquellas

La intro del Nitro Pack está realizada de manera similar a la del I76 Gold, pero su aliciente mayor (para los que se tomaron el trabajo de jugar primero al Gold, cosa que recomiendo enormemente, ya que las misiones del Nitro son de una dificultad mayor) es sentirse un poco más cerca de los protagonistas, ya que podremos interorizarnos acerca de los comienzos de la carrera de estos valerosos vigilantes. En esta intro, Taurus (al volante de "Eloise", un Jefferson Sovereign de 1969) es perseguido en una ruta por dos criminales que quieren hacerlo pasar a mejor vida. En su auxilio acude Jade Champion, corredora profesional ahora devenida en justiciera de las rutas, salvando el pellejo de nuestro amigo afro en un espectacular salto digno de los Dukes de Hazzard.

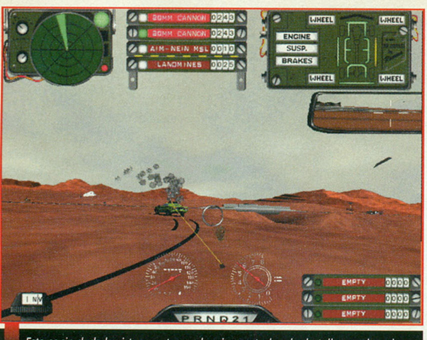




Los terrenos del Nitro Pack son variados, pudiendo encontrarnos en escenarios nevados, montañosos, aridos o desérticos.

La ambientación

Los dos juegos que integran al Interstate '76 Arsenal brillan por una ambientación que raya en lo sublime (El Nitro es una expansión que no requiere de la instalación del Gold, ni verifica que poseamos el mismo). Desde el primer momento que los archivos van ocupando precioso espacio de nuestro rígido, que se ve amenizada viendo los principales titulares de los diarios de época, con noticias que evocan a los protagonistas del juego o acontecimientos que tienen que ver con el desarrollo de la trama, uno ya se siente transportado mágicamente a la década del '70, época en la que brillaban películas como *Star Wars* o series de la talla de *Starsky y Hutch, SWAT* o las *Calles de San Francisco*. Luego de la instalación (el mímino es 80 MB, pero es recomendable elegir la opción JUMBO de 150 MB) unas simpáticas pantallas que rememoran a los menúes de los restaurantes clásicos de las rutas americanas, podremos configurar el tipo de placa aceleradora que queremos utilizar, y la opción para entrar de lleno al juego. La música, como lo fue la del



Esta es sin duda la vista para tener el mejor control en las batallas, y saber el estado de nuestro vehículo en general.

Interstate '76 original, es un capítulo aparte, digna de ser fuera de los confines del programa en sí. No se sorprendan si el Arsenal termina siendo tan valioso en nuestra biblioteca de juegos favoritos como en una selección de música para cualquier momento del día.

La Interface

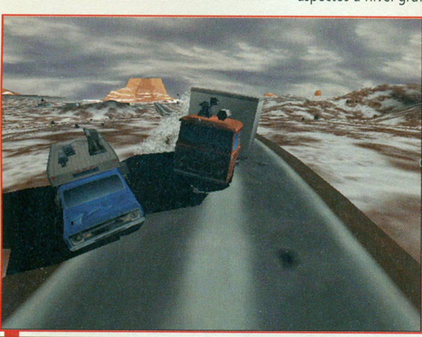
La forma de manejar el Arsenal es sin duda uno de sus puntos fuertes. Varias cámaras nos permiten controlar la acción desde diferentes ángulos: En el calor de la batalla, nada mejor que una vista interna para tener a mano el detalle de la cantidad de munición disponible, ubicación de nuestros enemigos o aliados y el estado de las partes de nuestro vehículo; si queremos tener un control absoluto de la situación en una carrera, la cámara externa ajustable (F2) nos será de inapreciable ayuda para tener una vista más extensa del camino a recorrer.

Los autos son totalmente configurables, desde el tipo de motor, frenos, suspensión y tipos de ruedas, hasta la posición y tipo de armamento, el cual puede ser ametralladoras, lanza-llamas, miniguns, minas y lanzamisiles teledirigidos: Todo lo necesario para armar una configuración que haga pensar a nuestros enemigos dos veces la idea de atacarnos.

El juego puede manejarse con varias teclas, pero resulta mucho más útil un buen joystick con varios botones (ideal cualquiera con Force Feedback, soportado en el juego y que le da un incentivo extra al Arsenal en general) o si son muy exquisitos, un buen volante para disfrutar la acción de una manera realmente inmersiva.

Los gráficos

La parte gráfica del juego ha sido mejorada notablemente con respecto a su versión original. El cielo, al igual que en el Mechwarrior Merecenaries, es fotorealístico y se va moviendo, también han incorporado efectos de luces que inciden sobre la sombra de los vehículos. Las texturas de los autos y el entorno están más trabajadas y son mucho más vistosas que en su predecesor. Lamentablemente no todo pueden ser rosas en la vida de un vigilante, y muy a pesar mío debo criticar en estos párrafos algunos aspectos a nivel gráfico que esperaba mejorasen con en esta nueva versión del Interstate '76. Para comenzar, el engine sufre de un extraño efecto que hace que los autos aparezcan súbitamente aún estando detrás de las montañas, o el terreno se va modificando de manera aleatoria a medida que nos acercamos. Esto puede perjudicarnos un poco, ya que tal vez en el apuro por huir de una pelea que se está tornando algo desigual, tal vez veamos una subida en una colina, y al aproximarnos ¡vemos que no existe! llevándonos irremediablemente a una muerte certera ya que nos quedamos muchas veces encerrados a merced de nuestros enemigos. Los efectos de las explosiones y del humo dejan bastante que desear (no nos olvidemos que sigue siendo el engine del Heavy Gear, por ejemplo) pero seguramente todo esto quede atrás en el Interstate '82, que contará con el nuevo engine de Activision, The Dark Side.



Como pueden apreciar en esta foto, las texturas en general del juego han sido mejoradas considerablemente.

De todas formas estos pequeños problemas no quitan ni un segundo de diversión al Arsenal, y son fácilmente olvidables a la hora de poner el nivel del juego en la balanza.

El modo multiplayer

De igual forma que en su antecesesor, el Arsenal nos permite jugar vía modem, serial, IPX e Internet. En el Nitro Pack se han adicionado la posibilidad de optar por correr carreras en circuitos especialmente diseñados para ese fin (con la opción de dejar entrar a los que no porten armas, para que a ningún mal perdedor se le ocurra arruinar la diversión de los demás) o el ya conocido por todos los jugadores del Quake, Capture the Flag.

Lo único que le faltaría para llevarse las palmas sería la opción de poder jugar en modo cooperativo dentro de las misiones regulares. Me imagino que el hecho de contar con un amigo que pueda jugar a nuestro lado le daría al juego otra perspectiva que hubiera sido muy interesante.

En conclusión

Interstate '76 Arsenal es sin duda una experiencia realmente atrapante, con una atmósfera pocas veces lograda en un juego. La exacta combinación de la acción con una atrapante historia, llena de tics de una década que fue impresionante, hacen que uno no quiera bajarse nunca de este juego.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: El juego de acción más funky de la PC en una versión optimizada, más un disco de datos.
LO QUE SI: La interface. Los efectos de sonido. La música (¡Qué buena música!). Las nuevas texturas. La historia y ambientación.
LO QUE NO: Algunos efectos indeseados en la aparición repentina de modificaciones en el terreno. Los autos aparecen detrás de las montañas.

86%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Capcom*
Internet: *www.capcom.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows 95.*



Street Fighter Zero

Uno de los lanzamientos más esperados por todos los aficionados a este tipo de juegos

Por Santiago Videla

Con esta nueva conversión de uno de sus más grandes éxitos, Capcom pretende revivir un género que en PC no ha tenido mucho éxito debido a la baja calidad de la gran mayoría de los títulos que están disponibles actualmente.

Este juego nos dá la posibilidad de elegir entre diez luchadores, entre ellos se encuentran los ya emblemáticos protagonistas de la saga Ryu y Ken, además existen dos luchadores adicionales, en un principio ocultos, uno de los cuales es Bison, el enemigo final del juego.

El estilo de un clásico

En la pantalla de selección donde figuran cada uno de los personajes que podremos utilizar, encontramos dos signos de interrogación, uno en el ángulo inferior izquierdo y el otro en el ángulo inferior derecho, al colocar nuestro cursor sobre uno de estos signos se activará el modo de selección aleatoria con el que la imagen de cada uno de los participantes, incluídos los dos que están ocultos, comenzarán a pasar rápidamente ante nuestros ojos, de modo que la única forma de elegir a estos dos luchadores será precisamente por azar.



La italiana Rose es uno de nuevos personajes que aparece en esta versión.

Después de haber escogido nuestro combatiente se nos presentan dos opciones más, con las que podremos seleccionar la velocidad del juego (normal o turbo) y la forma de cubrirse de nuestro personaje (manual o automática).

Una vez comenzada la pelea, los comandos son bastante simples, cuatro teclas para controlar los movimientos (avanzar, retroceder, saltar y agacharse), tres teclas para efectuar los golpes de puño y otras tres para los golpes de patada.

Además de estos seis golpes básicos, cada luchador cuenta con una serie de ataques especiales que pueden hacerse mediante combinaciones de movimientos y golpes.

En la parte inferior de la pantalla figuran dos indicadores (uno para cada jugador) que comenzarán a aumentar su nivel de poder a medida que ataquemos a nuestro rival, cuando este alcance como mínimo el nivel 1 podremos lanzar un ataque especial que en la mayoría de los casos suele causar un gran daño al que lo recibe.

La dificultad del juego está bien balanceada, sus distintas opciones para regular los niveles de dificultad permiten que sea accesible tanto para principiantes como para los más experimentados, incluso en la modalidad de dos jugadores existe una opción que permite que los jugadores con más experiencia le otorguen ventajas a los más inexpertos haciendo que las condiciones de cada combate se mantengan siempre lo más parejas posibles.

En el aspecto técnico Street Fighter Zero se encuentra muy por encima de la mayoría de sus competidores, cuenta con un engine similar (aunque con algunas mejoras) al del X-Men: Children of the Atom, creado por esta misma compañía. Sus gráficos son espectaculares, las animaciones de cada personaje son muy buenas, prolijas, detalladas y cada uno de ellos cuenta con una gran variedad de movimientos.



Los gráficos en esta nueva versión tienen el aspecto de la serie de dibujos Manga original.

Este juego trabaja principalmente con una resolución de 320x200, siendo posible cambiar la misma a 640x400, el único inconveniente de este modo es que la pantalla se verá reducida a la mitad, esto se debe a que sus gráficos no son en 3D. De todas maneras en el modo de 320x200 la calidad de sus dibujos sigue siendo tan buena como los de la versión de los arcades.

Con respecto al sonido puedo decir que los efectos son exactamente los mismos que los del original, en cuanto a la música en general es más bien simple y un tanto monótona, pero no es una desventaja muy importante ya que pasa prácticamente desapercibida.

En resumen, Street Fighter Zero es un magnífico juego de peleas muy atrapante y entretenido, altamente recomendable para todo el público en general y sobre todo para los fanáticos de la saga.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Una excelente conversión de uno de los más famosos juegos de estas características.

LO QUE SI: Mucha jugabilidad. Muy buenos gráficos. Buena variedad de luchadores.

LO QUE NO: No posee modo de alta resolución con pantalla completa. La música es bastante pobre.

82%

AHORA TIENES LA OPORTUNIDAD DE REHACER EL MUNDO

CONQUESTS AND CIVILIZATIONS

TRADUCIDO AL CASTELLANO

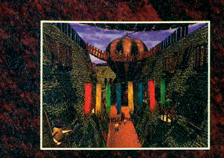
RISING LANDS

MICROÏDS

© MICROÏDS 1997

Y SOLO COMBATIR NO SERA SUFICIENTE

A traves del espectro del tiempo... una aterradora opción del futuro... casi toda la vida en la Tierra ha sido aniquilada por el impacto de un enorme meteorito. Aquellos afortunados que lograron escapar están obligados a vivir bajo un medieval reino de terror. Cada día es una lucha desesperada por sobrevivir. Pero de nuestra desesperación nace una nueva esperanza... Los sobrevivientes forjan alianzas, Clanes, todos luchando por liderar el Nuevo Mundo. Rising Lands, los albores de un Nuevo Mundo.



Mayor Inteligencia

- Ataques, réplicas, distracciones, emboscadas, traiciones : nunca sabrás de donde viene el peligro.
- Escoge entre varias estratégias de juego : Militar, Agropecuaria, Religiosa, Tecnológica...

Mayor Realismo, Mayor Originalidad

- Negocia alianzas estratégicas con otros Clanes. Maneja tu economía y fomenta las relaciones diplomáticas.
- Dirige personajes que ganarán experiencia a medida que la historia se desarrolla.
- Maneja originales unidades militares, Asesinos, Rinocerontes, Speeders, Globos, etc...



Mayor Alcance, Solo o Acompañado

- Más de 40 unidades y construcciones para cada clan nómada.
- Más de 70 inventos.
- Cinco adversarios diferentes.
- 30 misiones y cinco escenarios multijugador.
- Juego en Red hasta 4 jugadores.
- Interface intuitiva y de fácil manejo.

Precio Sugerido al Público $ 49



Paz Soldán 4975 - (1427) - Buenos Aires
Tel.: 553-7666 - Fax: 553-9444
e-mail: info@microbyte.com.ar

Servicio de Atención al Usuario
Tel: 553-7666 - e-mail: soporte@microbyte.com.ar











PARANA 604 - CAPITAL



PROMEDIO
82%

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *Microsoft*
Internet: *www.microsoft.com*
Requerimientos Mínimos: *486 DX2 66, 8 MB RAM, CD-ROM 2x, Windows95/NT 4.0, 30 MB en el disco rígido, Tarjeta de sonido.*

The Puzzle Collection

Microsoft nos ofrece poner nuestros reflejos, ingenio y paciencia a prueba

Microsoft nos trae de la mano del creador del Tetris, Alexey Pajitnov, (uno de los juegos más famosos de todos los tiempos), un pack de diez juegos de ingenio de primer nivel, los que entenderás de forma rápida, pero no de igual manera los podrás terminar.

Esta colección es un claro exponente de que no tiene que ser un juego excepcionalmente tecnológico para ser muy divertido, adictivo y entretenido. Estos diez mini juegos combinan perfectamente todos los elementos esenciales que poseen los mejores juegos de ingenio existentes. Con cada juego, deberás demostrar diferentes cualidades, desarrollando tu habilidad mental, rapidez de pensamiento, concentración, estrategia, organización, reflejos, capacidad analítica y... paciencia.

En sus esenarios de fondo, Fringer rememora algunas de las mejores fábulas de todos los tiempos.

El primer juego que encontramos es Fringer, y su objetivo es eliminar las barras verticales formadas por cuerdas, deshaciendo los nudos por medio de un pequeño marco. Cuando la cuerda completa esté desanudada, desaparecerá, y así la pantalla se irá haciendo cada vez más chica hasta desaparecer. Cuando no puedas deshacer un nudo, tendrás que hacer otro u otros para luego poder volver al "problemático". En algunas pantallas aparecerán determinados objetos, que harán que el juego nunca se torne aburrido. El inconveniente se presenta cuando - por determinados espacios de tiempo según el nivel - aparece una barra que se desliza hacia abajo empujando los nudos, y si no los deshacés a tiempo y uno llegara abajo, habrá que volver a empezar. Fringer tiene nueve niveles y su dificultad se va incrementando en cada uno de ellos.

Finty Flush, consiste en llenar las cuadrículas ubicadas en la parte inferior al centro en forma sucesiva, con bolas del mismo color, las cuales te serán dadas de la cuadrícula superior de la pantalla. Calculá antes de que caiga la columna seleccionada, que concuerde con la cantidad de bolas o de espacios vacíos que contenga la columna de abajo. En determinadas pantallas, te aparecerá en la cuadrícula superior una paleta de pintura, que al caer, cambiará el color de todas las bolas de la cuadrícula, por el color dominante, o sea que más bolas haya de ése color; y también una mancha, que al caer sobre una bola la eliminará. La cuadrícula superior se irá completando con columnas en sus costados y cuando ocupe toda la pantalla, será el fin del juego. Finty Flush está compuesto por diez niveles en varias dificultades: fácil, media, alta y temible.

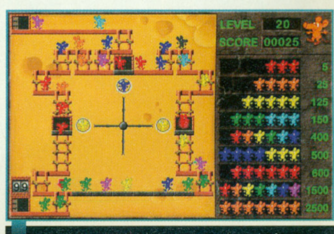
Mixed Genetics es el tercer juego que encontramos y aquí tendrás que engendrar especies puras a partir de animales que presentan mutaciones. Luego deberás rescatar al animal puro, y colocarlo en la bóveda que se encuentra en la parte inferior de la pantalla. Tené en cuenta que los descendientes heredan la parte del cuerpo que tengan dos de sus padres, o sea tienen que tener como mínimo, entre los tres animales, dos veces cada extremidad del animal que será puro. Luego de engendrar por primera vez, aparecerá en el animal progenitor un corazón rojo, después de la segunda un corazón negro y luego de la tercera desaparecerán. El juego finaliza cuando la sala de espera esté completamente llena. Mixed Genetics tiene dieciséis niveles y las partes mutadas de los animales irá en ascenso, dificultando engendrar animales de una sola vez.



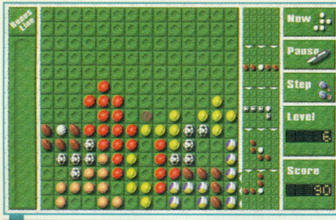
Las extremidades mutadas de los animales, irán en ascenso, dificultándote cada vez más el objetivo.

Rat Poker, aquí tendrás que formar grupos de ratas del mismo color o de varios colores, según como lo indique el marcador que se encuentra en la parte derecha de la pantalla, que mostrará qué grupos podrán escapar, no importa el color con que los muestre, los podrás hacer de cualquier color. Los grupos formados se ubicarán automáticamente en la plataforma de abajo y escaparán por la puerta de salida. Cuando el contador de salidas llegue a cero pasarás al siguiente nivel. En determinados niveles aparecerá ratas que te facilitarán o dificultarán la formación de los grupos, como también podrás cambiar las trampas de lugar. El juego finaliza cuando el nivel se infeste de ratas. Rat Poker tiene veinte niveles e irán cambiando los elementos, la cantidad y movilidad de trampas, los grupos para formar y los tipos de ratas.

Lineup es el quinto juego, en el cual tendrás que conectar los lados apuestos del



Recuerda la movilidad de las trampas, para poder formar grupos en cualquier parte de la pantalla.



Este juego. Lineup, te recordará al Tetris, salvo que en éste hay que formar líneas, no grupos.

campo de una línea horizontal o vertical con piezas de bolas. Al completar una línea desaparecerán las piezas enteras. En algunos niveles, según la dificultad, aparecerán objetos te ayudarán en la misión. El juego termina cuando la línea indicadora de piezas llega hasta arriba. Este juego es, de los diez, el más parecido al legendario Tetris, salvo que en Lineup podrás ubicar las piezas en cualquier parte del campo y no vendrán desde arriba. Tendrás que tener bien en



Color Collision tiene diferentes objetivos, acá tendrás que chocar círculos que te hagan sumar más de 25 puntos.

claro nociones de espacio y ubicación. Lineup tiene diez niveles en distintas dificultades: fácil, media, alta y temible.

Jewel Chase, en este juego eres un ladrón y tenés que tratar de conseguir la mayor cantidad posible de objetos de valor dentro de una habitación. Luego tendrás que escapar por la puerta roja antes de que el otro ladrón lo haga, de lo contrario será el fin. Deberás demostrar tu ingenio, ya que te moverás sólo por baldosas del mismo color, y para cambiar de color deberás buscar una baldosa que tenga varios colores. Este juego es el más extenso y se torna un poco aburrido. Tiene 99 niveles en varias dificultades: entrenamiento, fácil, media y alta.

Collor Collision, consiste en buscar que el colisionador golpee (siempre se mueve en forma diagonal) los bordes de los círculos del mismo color, determinado por el color que tenga el interior del último objeto con que hallas colisionado. Cada pantalla tiene objetivos diferentes, pero siempre tenés los mismos medios. Al tocar los bordes de los círculos correctos, de la derecha irán desapareciendo las bolas verdes. Si chocás un borde que no es de tu color, automáticamente se transformará en un palito y si chocás a un palito que no es de tu mismo color perderás una vida. Collor Collision tiene diez niveles en las dificultades: fácil media, alta y temible.

Charmer, es un juego muy colorido y puede ser utilizado hasta por los más chicos, aquí deberás encantar a las serpientes para que suban hasta la vid y hagan desaparecer una a una las vasijas. Disponés de varias serpientes y flautas, por lo que tendrás que buscar con cuál se lleva cada una mejor, buscando la flauta que más te convenga para que la víbora se mueva más rápido. Al mismo tiempo irán cayendo de la vid tapas, que si llegan a las columnas de vasijas se agregarán como tales perdiendo una vida. Cuando el nivel sea más elevado habrá más conjuntos de vasijas o más vasijas en cada conjunto. Charmer tiene diez niveles y sus dificultades son: fácil, media y alta.

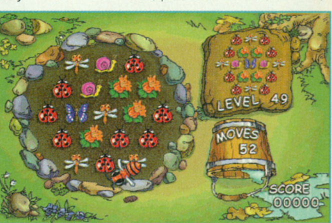
Spring Weekend, en este juego tendrás que poner el conjunto de figuras de la izquierda igual que el de la derecha, con una serie de movimientos fijados en pantalla. En este juego tenés todo el tiempo que necesites, pero perderás cuando superes la cantidad de movimiento que indica el marcador. Tiene cincuenta niveles y se irán agregando figuras al conjunto.

Muddled Casino, deberás quitar las cartas de la mesa en el orden que indica la columna de la derecha. La carta inferior de la columna es la que tenés que sacar primero. Tendrás que arrastrar las cartas a la salida, situada en la esquina inferior derecha de la pantalla. Una vez que superaste el nivel de entrenamiento, podrás apostar con la casa para ganar puntos. Para quedar a la par, necesitás retirar seis cartas de cada mesa. El juego termina cuando te quedan menos de cuarenta puntos para apostar. Este juego cuenta con ocho niveles y con varias dificultades: entrenamiento, fácil, media, alta y la no muy recomendable - por su dificultad - Reto de Alexey, donde nos enfrentaremos al mismísimo creador del juego.



Un juego hecho para todas las edades, su colorido y jugabilidad lo hacen uno de los mejores de este pack.

En The Puzzle Collection los gráficos no son maravillosos, pero sí divertidos, cómicos,



Tomate todo tu tiempo para analizar cada movimiento o de lo contrario los desperdiciarás.

coloridos y amenos, y en algunos de ellos los escenarios de fondo le dan una clásica ambientación de cuento o fábula.

Otro elemento que nos ofrece es su jugabilidad única y muy fácil de entender. Aprenderemos rápidamente los mecanismos de cada juego, pero de igual forma nos brinda en la pantalla inicial de cada juego todas las explicaciones necesarios para comprender sus objetivos.

En todos los juegos no será necesario comenzar de cero, podemos seleccionar el nivel y la dificultad que deseemos para comenzar.

Si sos un verdadero seguidor de los juegos de ingenio, con The Puzzle Collection no te darás nunca por vencido y seguirás intentando hasta lograr implementar todas tus cualidades para ganar.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Un pack de diez mini juegos realizados ni más ni menos que por el creador del Tetris, Alexey Pajitnov.

LO QUE SI: 240 (entre todos los juegos) niveles de entretenimiento a puro ingenio. Fácil de manejar, jugar y entender.

LO QUE NO: La música no es desacertada, pero es un poco agotadora y monótona.

82%

PROMEDIO
95%

PREMIO X XTREME

Ficha Técnica
Compañía / Distribución: *DID / Ocean*
Internet: *www.did.com*
Requerimientos Mínimos: *Pentium 166, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, Windows95, Gráficos SVGA, Tarjeta de sonido.*

F22: ADF

El nuevo simulador de DID es un claro ejemplo de que en este género no está todo dicho

Por Miguel García

Para entender y disfrutar un simulador del nivel del F22 Air Dominance Fighter, es necesario conocer no sólo el el avión simulado, sino que lo ideal es interiorizarse, al menos un poco, con el posible ambiente donde éste podría desarrollar un rol activo.

El rol principal del LockHeed F22 Raptor es la superioridad aérea (el control de los cielos para prevenir que aviones hostiles lleven a cabo misiones de reconocimiento e interferir con las operaciones de aire y tierra). La clave para llevar a cabo esta tarea con éxito en el campo de batalla moderno es la posbilidad de detectar y disparar contra un enemigo antes de que éste sea consciente de cualquier amenaza. Los factores clave que hacen del F22 uno de los aviones de combate con más posibilidades de completar con éxito este tipo de asignación son su diseño y tecnología STEALTH, y la posibilidad de compartir información con aviones de comando y combate, utilizando sólo sus sensores pasivos, disminuyendo la posibilidad ser detectado sin perder el alto nivel de Situational Awareness (conocimiento o conciencia sobre la situación).

F22 ADF no es el primer simulador de F22 pero es, sin duda, el mejor creado por los talentosos diseñadores de Digital Image Design (D.I.D) responsables de EF2000 (ver review XTREME PC N°1 Pag. 44). F22 ADF es sin duda la nueva marca contra la cual todos los simuladores de jet futuros serán medidos.

DID: Sinónimo de calidad

Si bien algunos entusiastas del género critican el hecho que las misiones de campaña en ADF no son "Dinámicas", es decir, el desarrollo y la posición de los objetos dentro de una misión siempre es el mismo y es necesario repetir una misión hasta completar a la perfección ciertos objetivos fijos, DID ya esta trabajando en la expansión "Total Air War" que, como en el caso de Tactcom para EF2000, incorporará en F22 un generador de misiones de campaña totalmente dinámico.

Esto no quiere decir que las campañas del F22 ADF no cumplan, todo lo contrario. Basadas en posibles conflictos futuros, dan al usuario una buena idea del tipo de tareas que el F22 puede desarrollar. Después de pasarme los últimos meses esforzándome para lograr buenos resultados en el generador dinámico de Longbow 2 (ver review en XTREME PC N°3 Pag. 52) es agradable comenzar una misión con la seguridad de que esta tendrá un impacto favorable sobre el desarrollo de la campaña. DID se merece un aplauso por prestarles atención a los usuarios de sus anteriores productos incluyendo en F22 ADF la primera simulación de un sistema ACMI (Air Combat Maneuvering Instrumentation o Instrumentación de Maniobras de Combate Aéreo). ACMI es la denominación de la fuerza aérea de los Estados Unidos a una herramienta de entrenamiento, formada por un dispositivo que transmite la posición y acción de uno o más aviones en vuelo a una instalación en tierra donde esta información es grabada, para más tarde ser representada en un simple gráfico 3D, permitiendo una eficaz evaluación de un combate aereo. ADF recrea todos los aspectos del ACMI real, permitendo a un piloto dentro de cualquier tipo de misión (o a varios en un ambiente multiplayer) iniciar una grabación, para después guardarla en un archivo en el disco duro y reproducirla a gusto, pudiendo cambiar libremente el ángulo de visión. Los únicos detalles que quizás le hacen falta al sistema es la posiblilidad de ejecutar las grabaciones ACMI con el motor de graficos 3D principal, y una función de rebobinado/avance o edición. De todas formas estos son inconvenientes menores, y el uso prolífico del ACMI en F22 es quizás la fuente de entrenamiento más eficaz disponible para los pilotos de simuladores avanzados y una manera simple y visual de comprender los diversos aspectos del combate aéreo moderno.

Otro aspecto único de este programa es la posibilidad de tomar control sobre un aeroplano AWACS (Airborne Warning And Control System o Sistema Aereo de Advertencia y Control). En pocas palabras, la función de un comandante de AWACS es el control táctico de los aviones dentro de su



Como podemos ver, DID ha optimizado los objetos con respecto a sus anteriores simulaciones. El F22 está compuesto por más de 1000 polígonos.



La "cabina virtual" es totalmente funcional, y en esta ocasión está realizada en alta resolución.


Aquí podemos ver los efectos de transparencia aplicadas en las estelas de los misiles de nuestro F22.

extenso rango de radar. El usuario toma control del sistema AWACS mediante una interface similar a la de un juego estratégico en tiempo real. Con un par de clicks del mouse podremos enviar cazas alrededor del mundo, comandar ataques o organizar CAP's (Combat Air Patrol o Patrulla de Combate).

Desgraciadamente sin la posibilidad de ajustar la complejidad del modelo de vuelo o sistemas, ADF puede ser un programa poco amigable para los usuarios menos experimentados en los simuladores modernos. Existe un control de "dificultad" en la pantalla de opciones, pero sólo afecta la cantidad e inteligencia de los aviones hostiles. También las misiones de entrenamiento parecen estar más que nada orientadas a introducir al piloto en los aspectos más novedosos del simulador. Aunque cubren todos los sistemas del F22 (y el desperfecto de algunos, creando unos interesantes aterrizajes de emergencia) una vez dentro de la misión nos encontramos "solos" sin ningún tipo de instructor que nos guíe por los complicados procedimientos que hay que llevar a cabo.

Tal vez el público pricipal de este programa necesite demasiado entrenamiento, pero no le vendrían mal al ADF unas buenas misiones de entrenamiento a lo Longbow, y algunas opciones para facilitarles las cosas a los novatos. Es una lástima que no todo el mundo pueda disfrutar de un simulador tan fascinante.

Por otro lado la documentación impresa es muy buena, conteniendo un manual y una tarjeta de comandos de teclado. Incluye un libro de 200 páginas (que comprándolo separado nos podría llegar a costar unos 40 pesos) con descripciones detalladas de todos los aviones que pueden formar parte de una misión en ADF.

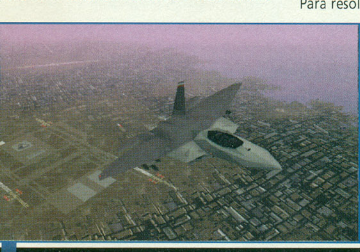
Gráficos y performance

El motor de gráficos en 3D del F22, al igual que en todas las producciones de DID, es excelente, cumpliendo efectivamente el rol de ser tan atractivos como funcionales.

Los compejos modelos 3D (el F22 en sí está compuesto por más de 1000 polígonos), los efectos de luz y transparencia y el terreno realista, son sólo comparables a los del Longbow 2 de Origin Skunkworks.

Como en EF2000 los puntos de vista dentro del avión son generados por una excelente cabina virtual (esta vez creada en alta resolución), con comandos de teclado simples y cómodamente ubicados, haciendo posible panear el angulo de vision, "zoomear" sobre los "MFD" (Multi Function Display o Pantallas Multi-Función), y seguir eficazmente objetos en movimiento.

Generalmente en los simuladores que recrean el complejo desarrollo de una batalla a gran escala, el avión que pilotea el usuario es sólo una unidad más dentro de un plan mayor, y algunas veces puede ser dificil ver el desarrollo general del combate. Para resolver este problema DID creó para ADF el innovador sistema Smart Views (vistas inteligentes), puntos de vision externos programados para mostrar de manera informativa el desarrollo de los eventos relativos a cualquier objeto sobre el campo de batalla. En otras palabras el sistema actúa como un "director virtual" buscando eventos significativos y mostrándolos de una manera dinámica y eficaz. Además gracias al magnífico motor 3D de ADF, las "escenas" generadas por las Smart Views resultan muy entretenidas de ver.


Para poder disfrutar de este simulador como Dios manda, deberemos tener al menos una Pentium 233 MMX y una 3Dfx.

Como siempre la calidad gráfica es directamente proporcional a los requerimientos de hardware, y mientras que EF2000 es jugable en una Pentium 133 con o sin acceleracion 3D, desgraciadamente esto no se puede decir del F22 ADF.

En una P166 con 3Dfx, el numero de FPS (Frames Per Second, o cuadros por segundo) en modo de resolución 640x400 era inaceptable (otro punto que puede resultar inconveniente es la aucencia de un modo 640x480) y por consecuencia el control sobre el avión y la sensación de "vuelo" sufren terriblemente, arruinando toda posibilidad de disfrutar del programa. El equipo mínimo donde pude lograr una velocidad aceptable sin quitarle mucho detalle a los graficos es una Pentium 233 MMX con 32 MB y una tarjeta 3dfx.


El juego dispone de un modo de software, y otro acelerado para placas con Direct3D y Glide.

Por supuesto, corriendo en un equipo Pentium II el motor 3D se desplaza fluídamente en máximo detalle gráfico tanto con o sin tarjeta 3D.

Para la acceleración 3D el programa soporta directamente las tarjetas basadas en el chip Voodoo de 3Dfx mediante Glide, y casi todos los otros chips aceleradores vía Direct3D. F22 utiliza inclusive el nuevo bus AGP (Accelerated Graphics Port) para generar texturas animadas de mayor calidad.

¿POR QUE EL PROMEDIO?

QUE TIENE: Sin duda el mejor simulador de F22 disponible, muy recomendable a cualquiera con el tiempo y equipo necesario.

LO QUE SI: Excelente diseño general. Revolucionaria simulación de AWACS y ACMI. El simulador de jet moderno más avanzado y con más opciones.

LO QUE NO: Un poco dificil para los usuarios no experimentados. Altos requerimientos de hardware. No hay un modo de resolución de 640x480. Problemas con la versión Direct 3D.

95%



El mundo de Sofía

Lo mejor de los más grandes pensadores de todos los tiempos en un programa espectacular



"El mundo de Sofia" es un programa agradable, inteligente y divertido, que da vida a la obra de Jostein Gaarder.

La Filosofía es para muchos un intento de responder todos aquellos interrogantes que parecen estar al límite de la comprensión humana, no son pocos quienes se han dejado seducir por este saber tan particular, adoptando los pensamientos de los grandes filósofos como sistema de vida.

El mundo de Sofía, es un producto multimedia que asombra y seduce desde el comienzo hasta el final, no sólo por la idea (mezcla de viaje asistido con enciclopedia), sino por la inteligencia y astucia del autor aplicada al aprendizaje.

El programa induce a aprender Filosofía, tal vez pensando a la manera de Sócrates, el programa valiéndose de preguntas y comentarios aparentemente inocentes va guiando al usuario hacia el camino del conocimiento.

Luego de la ejecución tendremos nuestro primer contacto con Dyaus, también conocido como Universo experimental de Filosofía. Se trata de un sistema de interface que interactua frecuentemente con el usuario y lo va guiando a través de las etapas necesarias para conseguir incorporar los conceptos filosóficos básicos, o al menos una idea de lo que cada pensador sostenía. En este viaje a través del saber humano, un personaje misterioso llamado Alberto será quien responda a nuestras dudas, o al menos será quien nos oriente para que nosotros mismos podamos hacerlo. Además junto a nosotros se encontrará una estudiante llamada Sofía, quien a veces nos comentará su punto de vista de las cosas que ocurren, o nos mandará mediante E-Mails pistas para que vayamos resolviendo una situación misteriosa que el autor genera desde el principio (y que de alguna manera nos engancha para seguir explorando El mundo de Sofía)

Por último tenemos al tercer personaje, que se trata de un moscardón quien vendrá a socorrernos cuando nos encontremos en un aprieto.

En el extremo superior de la pantalla, podremos acceder a la enciclopedia, que abarca todos los temas relacionados con la Filosofía y la vida y obra de cada filósofo.

Si bien esta sección pudo estar mejor desarrollada, tiene lo suficiente como para que quien la lea adquiera una idea básica de lo que cada pensador proponía, después de todo... cada doctrina es lo suficientemente compleja como para ser explayada en profundidad en una obra de este estilo.

Durante el viaje nos encontraremos con variedad de puzzles y otras sorpresas, de muy buen gusto, como la posibilidad de que en un parque de atracciones nos adivinen el futuro mediante un antiguo sistema de runas escandinavas o de consultar a un Oráculo como en los mitos.

Otras en cambio homenajean a los verdaderos protagonistas de la obra: los filósofos. Por ejemplo, para entrar a la Academia en Grecia, primero hay que resolver un problema entre unas figuras geométricas y unas bolas (que en realidad se supone que era un juego típico de aquella época), y no es casualidad que en la puerta de la verdadera Academia se vislumbraba la leyenda "Nadie entra aquí sin saber Geometría".

Para explicar algunas teorías, el programa se vale de actuaciones que reviven supuestas situaciones de la época como la ejecución de Sócrates o la teoría de Forma y Materia de Aristoteles.

Pero no se crean que todo se limita a la Grecia clásica, en realidad hay mucho más... Dyaus nos irá llevando por la filosofía medieval y su íntima relación con la Iglesia Cristiana, entenderemos la eterna disputa entre empirismo y racionalismo, las revolucionarias ideas de Kant, etc.

En síntesis

"El mundo de Sofia" es un programa agradable, inteligente y divertido, que da vida a la obra de Jostein Gaarder, además cuenta con gran cantidad de detalles sutiles y sorpresas agradables, si tenés curiosidad y sed de conocimiento no te pierdas este programa que es una excelente vía para comenzar a recorrer el fascinante mundo de la Filosofía.

Distribuye: Hard Copy S.R.L.

Mensa:

Prueba tu mente y ejercita tu inteligencia



Con Mensa descubriremos nuestra real habilidad mental

Este programa es verdaderamente un gran desafío intelectual. Contiene juegos problemáticos con números y palabras, dificultosos laberintos, pruebas y tests de Coeficiente Intelectual para poder averiguar cuál es el nuestro, y datos sobre la inteligencia humana, su estudio y curiosidades, y una completa información sobre la sociedad Mensa.

Mensa es una organización internacional para personas que tengan un alto índice de C. I. y sus objetivos son fomentar la inteligencia humana y promover el estímulo intelectual. Con estos objetivos ha creado este juego interactivo, con el cual podremos probar nuestra mente y ejercitar la inteligencia. Mensa: Prueba tu Mente, está estructurado en cuatro espacios virtuales, los cuales son: Problemas con Palabras, Problemas con Números, Laberintos y Tests. Pero también hay otras dos secciones más, una se llama Curiosidades y contiene datos y hechos fascinantes relacionado con la inteligencia, y la otra se llama Un Problema, que nos presenta situaciones seleccionadas por el juego de manera aleatoria.

En qué consiste:

Desde un comienzo nos ofrece elegir un tipo de música, entre los que se encuentran Clásica, Jazz y Techno, que nos acompañará de fondo mientras pongamos toda nuestra atención en el problema que estemos realizando; pero también nos ofrece la posibilidad de estar en silencio, la cual yo creo que es la más correcta. Luego podremos elegir la rama que queramos.

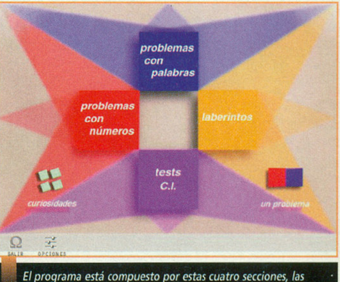
En primer lugar se encuentra la sección Problemas con Palabras que contiene doce tipos de diferentes y complejos problemas, en los que podemos encontrar la Tarta de Letras, La Escalera, La letra Oculta, Mosaico, Pirámide, Letreros, El Salto de la Piedra, Ruleta de Letras, Super Sufijo, Paso a Paso, Cambio de Letra y Super Prefijo.

Luego encontramos la sección Problemas con Números, en la cual también hay doce tipos de problemas pero ahora numéricos que son: La Balanza de Póker, Telaraña Numérica, Combinaciones Locas, El Rectángulo Mágico, La Tesela Perdida, El Salto de la Piedra, Paso a Paso, La Trampa de Triángulo, La Caza del Símbolo, Los nueve Números, El Cuadrado Mágico y por último La Diana.

En cuanto a los Laberintos hay ocho conjuntos de laberintos que podremos resolver. Las ocho formas de los laberintos son: Celta, Maya, Alienígena, Oriental, Perspectiva, Textil, Seda y para finalizar Arabe. Unos parecerán más fáciles que otros, pero las apariencias engañan.

Hay diferentes tipos de laberintos, a primera vista parecen sencillos, pero luego resultan ser grandes desafíos.

En los tests de C. I. podremos elegir entre ocho diferentes, los que encontrarás ordenados por grado de dificultad. Cada test tiene su tiempo ya estipulado, el cual es lo suficientemente necesario para responder a todas las preguntas. Además de ir su dificultad en ascenso, también, los más avanzados tendrán más preguntas. Luego de realizarlos, con uno es suficiente, podremos contrastar nuestros resultados con el C. I. de grandes celebridades como Albert Einstein, Isaac Newton, Cleopatra y Napoleón, entre otros, y poder ver qué tan brillante es nuestra mente.



El programa está compuesto por estas cuatro secciones, las cuales en su interior tienen numerosos juegos.

En Curiosidades, se encuentran: Hechos Fascinantes, que contiene información y comentarios interesantes sobre la inteligencia a lo largo de la historia, Datos sobre la Inteligencia, con respuestas a muchas preguntas a cerca de la naturaleza de la inteligencia y cómo medirla. Y como último y si nuestra mente nos lo permite, podremos ver la manera de formar parte de esta organización.

Mensa: Prueba tu Mente, no tiene gráficos ni música fuera de la común, son muy básicos y sencillos, pero igualmente no necesita otro cosa. Un punto que puede tener en contra es que a veces las explicaciones de los juegos no son del todo claras, y esto sumado a su dificultad, es suficiente para volverse tedioso.

En resumen

Con el objetivo de fomentar la inteligencia y promover el estímulo intelectual, la organización Mensa nos brinda este programa interactivo que ha creado, con el cual podremos ejercitar nuestra mente. Pero también hay que tener en cuanta que todos los juegos que nos brinda este programa, no son los comunes juegos de ingenio, sino verdaderos y complejos desafíos intelectuales.

Distribuye: Hard Copy S.R.L.

hardware

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

INFORME ESPECIAL



¿Se acuerdan cuando en Enero les habiamos comentado del nuevo chip de 3Dfx, el Voodoo2, y que parecía prometer una performance muy superior con respecto al chip original? Bueno, han pasado cuatro meses y las placas 3D dedicadas con chips Voodoo2, ya están entre nosotros. A continuación les presentamos un informe especial, con todas las respuestas a las preguntas sobre este nuevo chip.

¿Qué es Voodoo2?

Voodoo 2 es la nueva generación de Voodoo Graphics. Es una solución para 3D a pantalla completa únicamente, que usa un cable externo para conectarse a la placa de video existente en la computadora. La Voodoo2 fue creada para jugadores serios, los cuales demandan una gran performance en todos los juegos. En adición, dos placas V2 del mismo tipo y fabricante, pueden ser conectadas entre si, para acelerar las futuras generaciones de juegos. La arquitectura de la V2 es expandible, con una configuración base de 192-bit de memoria de arquitectura y 2.2 Gigabytes por segundo de memoria de ancho de banda, entrega más de 50 BOPS (Billones de operaciones por segundo).

La V2 es más rápida y más potente que cualquier otro producto 3D disponible hasta el momento para PC's hogareñas.

Principales Características de la Voodoo2

Perspective correct mapping (corrección de perspectiva en el mapeo de las texturas): reduce el conteo del mapeado de los polígonos y hace que los objetos lejanos aparezcan nítidos.

- *Bi-linear and tri-linear texture filtering (filtro de textura bi-lineal y tri-lineal):* Elimina la pixelación de las texturas
- *Z-buffer:* Coloca a los objetos en el lugar que corresponden dentro de una escena.
- *Level of detail (LOD) MIP mapping (nivel de detalle del mapeado MIP):* Elimina la unión de las texturas.
- *Sub-pixel and sub-texel correction (corrección de sub-pixel y sub-texel):* Corrige el alineamiento de los polígonos y texturas.
- *Gouraud shading and texture modulation (sombreado Gouraud y modulación de texturas):* Provee luz especular y efectos de luces difusas que afectan también a las texturas.
- *24-bit rendering:* Renderizado de 24 bits.
- *Anti-aliasing:* Elimina el serrucho en las líneas.
- *Alpha blending:* Efectos de transparencias en los vidrios.
- *Per-pixel special effects:* Fog, transparency, translucency: efectos especiales de niebla, transparencia y translucidez.
- *Texture compositing, morphing, animation (composición, morphing y animación de texturas):* Provee efectos de iliminación real y elimina la rotura de objetos.
- *Single-pass tri-linear filtering (filtro trilineal de una sola pasada):* Elimina la pixelación.
- *2 a 4 MB de memoria EDO DRAM para el frame buffer.*
- *2 a 4 MB de memoria EDO DRAM para texturas.*

Compatibilidad

Soporta múltiples sistemas operativos: Windows 95, DOS, Windows NT 4.0, Apple Mac OS.

Soporta varios API's 3D: 3Dfx interactive Glide, Microsoft Direct3D, OpenGL, QuickDraw, 3D Rave.

Totalmente compatible con el software para la Voodoo Graphics y la Voodoo Rush.

¿Cuáles son las ventajas de Voodoo2 sobre Voodoo Graphics?

Principalmente en velocidad y multiples texturas por pixel. La performance del V2, es casi tres veces superior al Voodoo Graphics. También es capaz de soportar resoluciones mayores que el Voodoo Graphics, (1024x768). Estas mejoras permitirán a los diseñadores de juegos, crear ambientes y caracteres 3D más complejos, produciendo efectos visuales realmente asombrosos. Las múltiples texturas por pixel permiten mejores efectos especiales y una mayor velocidad.

¿Cuáles son los requerimientos necesarios para la Voodoo2?

Los mismos que para el Voodoo Graphics, una Pentium 90 o mayor, con 16 MB de RAM y un slot PCI libre. Lo que hay que tener en cuenta es que el soft para Voodoo 2 quizás tenga otros requerimientos para correr apropiadamente

¿Necesito una placa 2D para usar la Voodoo2?

Sí. Voodoo2, al igual que Voodoo Graphics, es únicamente 3D, y es necesaria una placa 2D para aplicaciones como Windows 95, Word, Excel, Photoshop, etc.

¿Qué placas 2D son compatibles con la Voodoo2?

Casi cualquier placa 2D funciona con la Voodoo2.

¿Qué juegos correrán en Voodoo2?

Todos los juegos que usan el API Direct3D de Microsoft, más todos los juegos que ejecutan la versión actual de 3Dfx. Los juegos que usen el engine de Quake correrán perfectamente usando el mini-driver OpenGl. Quake ha sido testeado, llegando a 116fps en una Pentium II de 266MHz y una V2.

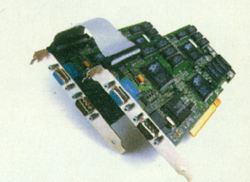
Hasta la fecha hay más de 400 juegos disponibles y en desarrollo.
(Ver cuadro más adelante).

Mi sistema tiene un slot AGP. ¿Se puede colocar la Voodoo2 ahí?

Sí, la tecnología Voodoo2 puede utilizar el slot AGP, la que es llamada "modo PCI 66". Esto quiere decir que la V2 que trabaje en AGP, corre en un bus de 66 MHz, contra 33 MHz del bus PCI.

¿Qué es SLI?

SLI (Scan Line Interliving). Esto significa que si tenés dos placas PCI de la misma marca, se pueden conectar mediante un cable interno. Una de estas placas muestra los campos de números impares, y la otra placa los campos de números pares. Esto duplica la performance del fill rate (velocidad de relleno) de la Voodoo2.



¿Puedo conectar una placa AGP y una PCI en modo SLI? ¿Se puede conectar una placa Voodoo Graphics con una Voodoo2?

No y no. La unica manera de poder tener dos placas en modo SLI, es con dos tarjetas idénticas, de la misma compañía y que sean PCI.

¿Cuáles son las configuraciones de memoria de las placas V2 que están disponibles en el mercado?

Voodoo2 soporta de 2 a 4 MB de memoria EDO para el frame buffer, y de 2 a 4 MB EDO para cada procesador de texturas. Esto da la diferentes configuraciones de memoria como: 2/2/2, 4/2/2, 2/4/4 y 4/4/4.

¿Puedo usar una placa Voodoo Rush con la Voodoo2?

Sí. Cualquier placa 2D puede trabajar con la V2.

¿Cuándo estará disponible la Voodoo2 y cuánto costará?

Ya están disponibles en el mercado la Diamond Monster II y la Creative Labs 3D Blaster Voodoo2. El precio ronda en los 300 dólares en USA, y en Argentina alrededor de 450 pesos. Otras compañías que fabrican placas con el chip V2 pero que en nuestro país no son tan conocidas, son: Jazz Multimedia, Orchid, Canopus, Quantum, etc.

¿Cuáles son las principales características de la placa Diamond Monster 3D II y la Creative 3D Blaster Voodoo2?

La Diamond Monster 3D II es una placa de 8MB (posee un frame buffer de 4MB y un buffer de texturas dual de 2MB) y soporta resoluciones superiores a 800 x 600. Con una configuración SLI (usando dos placas interconectadas), se puede llegar a resoluciones de hasta 1024x768, en juegos como Quake 2, Forsaken o Battezone.

La diferencia de performance entre las placas de Creative y Diamond, no es realmente significativa. Actualmente hay pocos diseñadores que están usando la memoria RAM extra para texturas en placas de 12 MB, con resultados similares en los testeos.

Velocidades de reloj más rápidas y software optimizado, van a empezar a mostrar diferencias notables en los próximos meses.

Donde la placa Diamond realmente aventaja a las otras, es en la estabilidad de sus drivers.

No ser la primera placa en salir al mercado le dio a la compañía tiempo extra para trabajar en el desarrollo de los drivers. Tal ves sea esta la razón por la cual la performance sea muy similar a la placa Creative de 12MB.

El paquete de software que viene con la placa incluye la versión reducida de Jedi Knight, Shadows of the Empire y X-Wing vs. Tie Fighter.

También incluye la versión full de Heavy Gear, la versión reducida del Tomb Raider II, el preview de Final Fantasy VII y otros juegos, en formato de película.

Otra cosa positiva de Diamond, es el largo apropiado del cable SLI, que sirve para conectar dos placas.

La versión de 12MB de la Monster va a estar disponible en el mercado en algunas semanas.

El precio ronda los U$S250 en USA, y alrededor de $400 en argentina.



La 3D Blaster Voodoo2 de Creative fue la primera en salir al mercado.

Existen dos versiones, una que viene con 8 MB y otra con 12 MB de memoria, y es la placa 3D más rápida que existe hasta el momento.

La calidad de renderizado de la placa es excelente. En modo SLI (usando dos 3D Blaster Voodoo2 en paralelo), la velocidad y la suavidad de movimientos en juegos como Quake2 o Forsaken, en resoluciones de 1024x768 (esta resolución sólo se logra con dos Voodoo2 en modo SLI) es realmente increíble, y es aquí donde más se diferencia con el resto de las placas.

La 3D Blaster Voodoo2 viene con las versiones completas de los juegos: Ultim@te Race Pro, Incoming y G-Police.

El precio en USA ronda los U$S230 para la versión de 8MB y U$S300 para la versión de 12MB. En Argentina cuesta alrededor de $450 la versión de 12MB.



Aunque éstas nuevas placas tengan grandes cambios en cuanto a diseño y tecnología, dependen directamente de la velocidad del procesador. Los que tengan una Pentium 133 o menor, no van a notar una gran diferencia con respecto a la Voodoo1, (exepto que ahora soporta resoluciones de hasta 800x600 y 1024x768 en modo SLI) pero los que poseean una Pentium II, notarán un cambio muy grande entre la Voodoo1 y la Voodoo2.

A continuación podrán ver un cuadro con benchmarks de las dos placas, para que puedan comparar.

Benchmarks

Con una sola placa Diamond Monster 3D II

Pentium II 266 MHz 64MB RAM

Quake 2	(800x600)	*44.9 fps*
Quake 2	(640x480)	*54.1 fps*
Forsaken	(800x600)	*68.4 fps*
Forsaken	(640x480)	*106.4 fps*

Pentium 200 MHz 48MB RAM

Quake 2	(800x600)	*28.8 fps*
Quake 2	(640x480)	*31.2 fps*
Forsaken	(800x600)	*no disponible*
Forsaken	(640x480)	*no disponible*

La configuración SLI (dos placas juntas) no se encuentra disponible.

Con una sola placa Creative 3D Blaster Voodoo2

Pentium II 266 MHz 64MB RAM

Quake 2	(800x600)	*45.7 fps*
Quake 2	(640x480)	*54.5 fps*
Forsaken	(800x600)	*69.1 fps*
Forsaken	(640x480)	*108.1 fps*

Pentium 200 MHz 48MB RAM

Quake 2	(800x600)	*28.8 fps*
Quake 2	(640x480)	*31.2 fps*
Forsaken	(800x600)	*no disponible*
Forsaken	(640x480)	*no disponible*

Pentium 166 MHz 32MB RAM

Quake 2	(800x600)	*24.9 fps*
Quake 2	(640x480)	*26.4 fps*
Forsaken	(800x600)	*no disponible*
Forsaken	(640x480)	*no disponible*

Con dos placas Creative 3D Blaster Voodoo2 en modo SLI

Pentium II 300 MHz 64MB RAM

Quake 2	(1024x768)	*44.6 fps*
Quake 2	(800x600)	*61.3 fps*
Quake 2	(640x480)	*68.9 fps*
Forsaken	(1024x768)	*80.2 fps*



¿Va a estar la Voodoo2 limitada a pantalla completa, como ocurre con las placas que tienen el chip Voodoo Graphics?

Sí, Voodoo2 es un acelerador 3D de pantalla completa. Puede conectarse con un cable externo a una placa 2D. También se puede usar dos monitores, viendo en uno la Voodoo2, y en el otro la placa 2D.

¿Cuáles son los requerimientos para el modo SLI (Scan Line Interleaving)? ¿Se pueden conectar más de dos placas?

Voodoo2 necesita dos slots PCI libres, dos placas Voodoo2 idénticas, del mismo fabricante, y drivers para la V2. El Scan Line Interleaving está limitado a dos placas.

¿Pueden 2 tarjetas PCI con SLI superar la perfomance de una placa AGP?

Depende de la aplicación. Si la aplicación tiene una limitación en el ancho de banda del bus y no en la velocidad de relleno, una tarjeta AGP puede ser la solución. Si la aplicación está limitada en la velocidad de relleno, y no en el procesador, entonces las dos placas en SLI pueden superar a la AGP.

¿Cuánto más rápida es la versión AGP comparándola con la versión PCI? ¿Es la placa AGP 1x o 2x? ¿Van a sacar placas AGP al mismo tiempo que las PCI?

La Voodoo2 es compatible con AGP 1x. La placa trabaja en modo AGP 1x, tratándolo como un bus PCI de 66 MHz. Las fechas de salidas de las placas AGP van a depender de los fabricantes OEM.

¿Va a haber un upgrade deVoodoo2 de la Voodoo Rush, y va a usar SLI?

No, Voodoo Rush usa una tecnología diferente, y no es capaz de hacer SLI.

¿Hay algún software listo para la Voodoo2 que se pueda mencionar?

El Quake, Quake2 y todos los juegos basados en el engine del Quake.

Buscá el cuadro en esta misma nota con los títulos de los próximos juegos que soportarán esta tecnología.

¿Con qué máquina se puede obtener los tan famosos 110 frames por segundo en el GLQuake?

En una Pentium II 266 Mhz, un mother 440FX, 64 MB de EDO DRAM, Windows NT 4, una placa Voodoo2 con 12 MB a 90 MHz, sin VSYNC, en una resolución de 640x480, sin sonido.

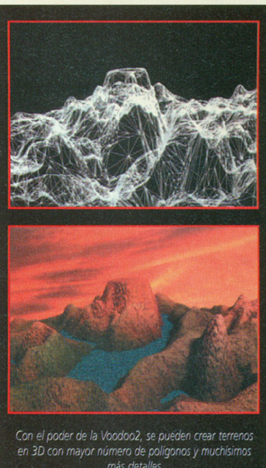
Aunque la capacidad de calcular polígonos se ha incrementado 3 veces, el fill rate (velocidad de relleno) sólo ha aumentado al doble que la original. ¿Esto significa que la performance general sólo puede llegar al doble?

No. Depende del "Cuello de Botella". Altas velocidades de triangulación, baja utilización de la CPU, etc... Si el contenido tiene una limitación de llenado y no de triangulación o CPU, Voodoo2 podría ofrecer 2x o más de performance. La razón por la que decimos MAS es por si el juego está usando renderización en multipasos (tal como elGLQuake), el segundo paso puede ser eliminado haciendo uso de las dos texturas por pixel del Voodoo2, la cual podria ofrecer hasta cuatro veces más performance...

Aunque se suponía que el chipset original era capáz de ofrecer 1 millón de polígonos por segundo y 45 millones de pixels para el fill rate, la mayoría de los reviews con gráficos comparativos indicaron que en realidad la performance era la mitad de lo anteriormente mencionado. ¿Ocurrirá lo mismo otra vez?

La velocidad de triangulación de la Voodoo1 es 1Mtris/seg, la mayoria de los juegos corren a menos que la mitad desde que empezaron a necesitar un porcentaje significativo de la CPU para la lógica del juego. Nosotros hemos medido, en el mundo real, 3Millones de triángulos/seg y 90Mpixels.

Esperamos que los juegos puedan llegar y hasta exeder 1Mtris/seg, de hecho hasta podrían llegar hasta 1,5Mtris/seg en una CPU rápida. Esto sería fácil de realizar desde que Voodoo2 sporta una triangulación completa en hardware. La verdad que nosotros hemos medido 2.7Mtris/seg en una sola vuelta en una Pentium 166MHz.



Con el poder de la Voodoo2, se pueden crear terrenos en 3D con mayor número de polígonos y muchísimos más detalles.

¿Cómo se compara la Voodoo2 con la placa arcade modelo 3 de Sega, la cual a sido medida con una performance de 1 millón de polígonos por segundo?

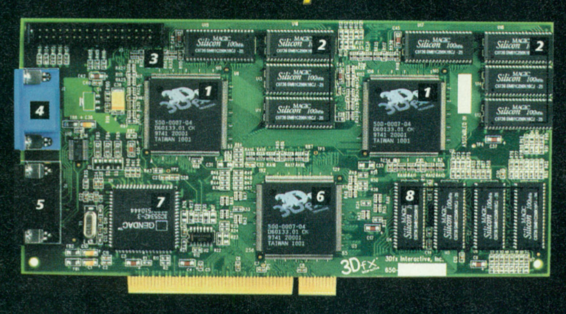
Mayor velocidad de tringulación. El modelo 3 de Sega soporta efectos de luces y antialiasing de pantalla completa via hardware, junto con más memoria para las texturas y una diferencia bastante significativa en cuanto al precio.

¿No se supone que la Voodoo2 es más dependiente del procesador que la original? Si es asi, ¿cuál seria la diferencia de performance (para la Voodoo2) entre un sistema con Pentium y otro con Pentium II?

Voodoo2 debería ser MENOS dependiente del procesador que la original, ya que Voodoo2 tiene incorporada un seteo de triangulación completo, relevando al procesador de esas tareas. Es verdad que necesitaría un procesador que no sea muy lento para que la Voodoo2 pueda llegar a sus picos de performance, pero en terminos de suma de velocidad, Voodoo 2 es menos dependiente del procesador que la Voodoo 1.

¿Cuánta memoria, y cuántos tipos de memoria tendrá (ej: si tuviera 6MB de RAM, es que son 2 para el frame buffer

La Voodoo2 por dentro



1- Unidad de mapeado de texturas.
2- Doble blanco de 2MB de RAM para las unidades de textura.
3- Slot para conección de dos Voodoo2 para acelerar la performance (modo SLI).
4- Salida para el monitor.
5- Salida a la placa 2D.
6- Unidad de frame buffer.
7- Convertidor de señal analógica a digital.
8- 2 MB de RAM para el frame buffer.

y 4 de textura, etc.)? ¿Podrá expandirse la memoria?

La Voodoo2 puede ser configurada de 2 a 4MB de memoria EDO para el Frame Buffer y de 2 a 4MB de memoria EDO para el procesamieno de texturas. Cada procesador de textura necesita tener la misma cantidad de memoria. Asi que las configuraciones podrian ser: 2/2/2, 2/4/4, o 4/4/4. Diseños trabajando a esta frecuencia provocan que la expansion de memoria por el usuario se torne dificultosa, pero no imposible. Le corresponde a los OEMs individuales construir las implementaciones específicas de los productos basados en la tecnología Voodoo2.

¿Podrán las placas Voodoo2 soportar salida para TV, como la Canopus Pure3D?

Ellos podrian sacarla, la soportaria. Le corresponde a los OEMs proveerlos con esas implementaciones.

¿Tendrá la Voodoo 2 implementaciones con respecto al mejoramiento de los gráficos?

Texturas multiples (2) por pixel en un sólo paso. Esto permite todo tipo de efectos especiales interesantes tales como: mapeado de luces, texturas detalladas, mapeado de sombras, mapeado de reflecciones, mapeado de entorno, etc...

Con el incremento de la velocidad de relleno sentimos que el antialiasing de los bordes se mejora bastante. Además, si está utilisando las multi-texturas por pixel, hace que un juego que antes requería multipasos a un solo paso (como lo hace en GLQuake), la calidad de la imagen será mejorada asi como prevendrá la lectura-escritura al frame buffer de 16-bit. También se ha mejorado la calidad del filtering.

¿Soportará alguno de los siguientes efectos: rendering de 24 bits; más de 3 frame buffers, bump mapping; antialiasing de bordes; filtering anisotrópico; efectos ambientales en multipaso (ej: sombras y reflecciones)?

¿Rendering de 24bits? Sí. Todo el rendering está calculado internamente a 32-bit RGBA o más alta presición, pero todas las escrituras al frame buffer son a 16 bits, y el frame buffer sólo muestra datos que valgan 16-bits. ¿Más de 3 frames buffers? No. ¿Bump Mapping?. Sí. A travéz del mapeo de texturas. Se obtiene mediante una simulación pero es virtualmente indistinguible. ¿Antialiasing de bordes? Sí. ¿Filtering anisotropico? No, pero soporta filtro trilineal en un sólo paso. ¿Efectos Ambientales en multipaso (ej: sombras y reflecciones)? Sí, en realidad muchos de esos efectos multipasos pueden ser realizados en un sólo paso con la tecnología de 2 texturas por pixel.

¿Los que no tengan un procesador Intel tendrán la misma caida de performance con la Voodoo 2 como la tiene la Voodoo Graphics?

Eso depende de la performance del punto flotante de esos procesadores, pero en general Voodoo 2 debería ser menos dependiente del procesador que Voodoo1 dado su seteo de triangulación completa vía hardware.

¿Soporta la Voodoo2 resoluciones de 960 x 720?

Desafortunadamente no, esa resolución solamente es soportada con 2 placas corriendo en SLI con 4MB de frame buffer en cada una. Voodoo2 requiere que la cantidad de memoria necesaria para una resolución en particular sea tal que: vertical y horizontalmente pueda ser divisible por 32.

Asi que, 960x720 realmente requiere que sea 960x736 y 960x736x2x3 = 4.04Mbytes.

¿Puede un par de placas Voodoo2 en SLI estar separadas entre slots PCI vacios?

Sí, Voodoo2 funcionará en modo SLI en slots PCI no-continuos mientras el cable de SLI sea lo suficientemente largo como para llegar a las dos placas. El largo del cable es de 7,8cm.

Esperamos que esta nota te haya servido para revelar todas tus dudas sobre la nueva Voodoo2. Si te quedó alguna pregunta por hacer, no dudes en escribirnos a la editorial, ya sea por carta o vía e-mail.

A continuación podras ver un extenso cuadro con los juegos que están por salir al mercado, y que soportarán la tecnología de la Voodoo2 . También encontrarás la compañía que los desarrolla y la empresa que los distribuye, como así también los API que soportarán. (Las fotos no están necesariamente optimizadas para Voodoo2).

Battlezone
Distribuye: Activision
Compañía: Activision
API: Glide / Direct3D



Daikatana
Distribuye: Eidos Interactive
Compañía: Ion Storm
API: OpenGL



Deathtrap Dungeon
Distribuye: Eidos Interactive
Compañía: Eidos Interactive
API: Glide



Die by the Sword
Distribuye: Interplay
Compañía: Treyarch Invention
API: Direct3D



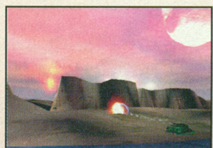
Duke Nukem Forever
Distribuye: GT Interactive
Compañía: 3D Realms
API: OpenGL



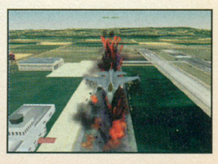
Starsiege
Distribuye: Sierra On-line
Compañía: Dynamix
API: Glide



ExtremeWarfare
Distribuye: Red Orb
Compañía: Trilobyte
API: SurRender



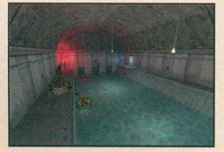
Falcon 4.0
Distribuye: Microprose
Compañía: Spectrum Holobyte
API: 3DR



Forsaken
Distribuye: Acclaim
Compañía: Probe
API: Direct3D



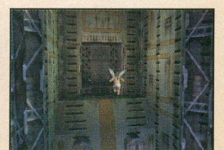
Half Life
Distribuye: Sierra On-line
Compañía: Valve Software
API: OpenGL



King's Quest VIII
Distribuye: Sierra On-line
Compañía: Sierra On-line
API: Glide



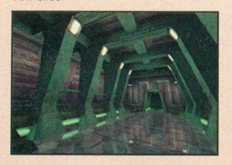
Messiah
Distribuye: Interplay
Compañía: Shiny Entertainment
API: Glide / Direct3D



Pandemonium 2
Distribuye: Crystal Dinamics
Compañía: Crystal Dinamics
API: Glide



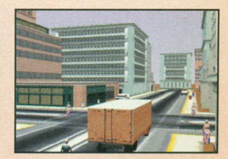
Prey
Distribuye: GT Interactive
Compañía: 3D Realms
API: Glide



Road Rash 3D
Distribuye: Electronic Arts
Compañía: EA (San Mateo)
API: Glide



SimCity 3000
Distribuye: Maxis
Compañía: Maxis
API: Direct3D



SiN
Distribuye: Activision
Compañía: Ritual
API: OpenGL



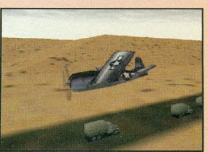
Ultima IX
Distribuye: Electronic Arts
Compañía: Origin
API: Glide



Unreal
Distribuye: GT Interactive
Compañía: Epic Megagames
API: Glide



Confirmed Kill
Distribuye: Eidos Interactive
Compañía: Eidos Interactive
API: Direct3D



la zona 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

Por Martín Varsano



Hola amigos lectores de la Zona 3D. Fiel a mi política de que "el lector siempre tiene razón" voy a dejar de lado este mes al Quake y al Quake 2 para cumplir con el pedido de los Caballeros Jedi, que requerían con urgencia detalles para poder acceder a los patches que hay disponibles en Internet para este maravilloso juego y su pack de expansion: "Mysteries of the Sith". Acá vamos...

¿Cómo se utilizan las modificaciones del Jedi Knight?

¡Excelente pregunta! Como introducción puedo decirles que la forma más sencilla es mirar dentro de los archivos zips que bajen de Internet. Dentro de los mismos encontrarán casi siempre un "readme.txt" que explica de manera concisa y detallada los pasos para instalar la modificación. De todas maneras el método es bastante similar en todos los casos (casi todos los archivos del Jedi Knight tienen la extensión .GOB), por lo que se puede hacer una breve lista de acciones para la instalación y ejecución del nuevo archivo:

a) Traten de instalar el Jedi Knight en un directorio que se llame "C:\JK" en vez del complicado choclo de subdirectorios que la instalación por defecto sugiere, como "C:\Program FIles\LucasArts\JediKnight ". Esto va a simplificar la tarea de ejecución de las modificaciones.

b) Luego de que descomprieron el archivo .GOB de la modificación (hagamos de cuenta que es un nivel) creen un directorio dentro de JK que se llame por ejemplo "niveles", y coloquen el archivo que descomprimieron en ése directorio que recién crearon.

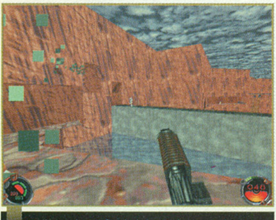
c) Ahora abran una ventana de DOS (estando dentro del Windows 95) clickeando en INICIO y después en PROGRAMAS y MS-DOS. Tipeen "cd jk" y después tipeen "jk.exe -path niveles"

4) Esto va a hacer que el Jedi Knight busque los archivos .GOB en el directorio "niveles". Así van a poder usar el nivel que hayan bajado.

Si el nivel es para un juego Multiplayer, hay que Iniciar un partido como "Anfitrión Juego", y en la lista de los escenarios disponibles aparecerá nuestro nuevo nivel. Si el nivel es para un solo jugador, habrá que elegir la opción "Nuevo Juego", y en vez de ver la introducción que aparece cuando iniciamos el Jedi Knight, veremos una lista en la cual aparecerá la modificación.

Eso es todo lo necesario para poder utilizar este tipo de modificaciones. Para conseguir una inmensa cantidad de niveles, vayan a esta dirección de internet:

http://www.jediknight.net/review/



En la net hay infinidad de niveles para el JK, como "Warzone", para un solo jugador.

Los patches

Las modificaciones más comunes, exeptuando a los escenarios, son tal vez las que los fans realizan en el armamento de los arcades 3D. En el caso del Jedi Knight, no sólo tenemos unas cuantas armas, sino una adición que hizo famoso a este juego: La Fuerza. En la misma dirección que mencionamos más arriba, podrán encontrar infinidad de patches que permiten realizar modificaciones a la Fuerza, los sables láser (colores, movimientos de ataque, etc.), skins de los personajes (Poder jugar con Leia, Luke o Piccard, de Star Trek).



Este patch nos permite utilizar en modo Multiplayer, o un solo jugador, el famoso Jetpack de Boba Fett.

Dos de las innovaciones más interesantes que he observado pueden ser la modificación que nos permite incorporar el famoso Jetpack de Boba Fett en Multiplayer o en los niveles para un sólo jugador (con el podremos elevarnos por los aires y efectuar peleas con nuestros contrincantes aún más espectaculares), y la que nos permite cortar en dos a los Stormtroopers con sólo un golpe del sable láser.

Usa la fuerza, lector...

De todas formas, como cualquier aficionado del género sabe, las limitaciones de las modificaciones sólo dependen de la imaginación de los fans, y por lo que se puede ver, la cantidad de niveles y patches que podemos encontrar en Internet aumenta día a día. Así que ya saben, si pensaban que con el Jedi Knight estaba todo dicho, ¡Nada más alejado de la realidad!

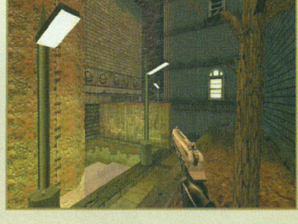
Por último cabe destacar que todas los consejos aquí detallados son útiles también para la expansión del Jedi Knight, "Mysteries of the Sith". Para la última se pueden bajar niveles que contengan luces de colores y nuevas criaturas.

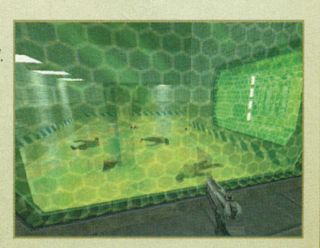
NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO EN LA Z3D

BLOOD 2







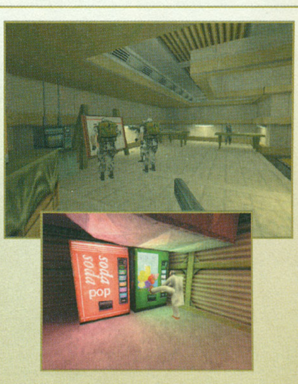


Mucha gente nos preguntó que pasaba con la continuación del Blood. Bueno, estuvimos recavando información para ustedes, queridos lectores, y lo que pudimos rescatar es que un nuevo capítulo de este sangriento arcade 3D está tomando forma en Monolith, la compañía responsable de su predecesor. Lo realmente extraño es que el juego no utiliza el engine del Quake 2 (tan de moda en estos días en programas como el Half-Life y el Heretic II) ni tampoco el Build, dado de baja con todos los honores por la gente de 3D Realms. Blood 2 utiliza un nuevo motor gráfico que solía llamarse DirectEngine, y que ahora (readquisición de derechos mediante) se llama LithEngine. Este motor es el mismo que la gente de Microsoft utilizará en el Riot.

Monolith gusta decir a quien quiera oír que este nuevo engine 3D durará muchos años por las características de avanzada que posee. Es más, como si fuera poco, dicen que rivalizará con el Quake 2 y hasta con el mismísimo Unreal. ¿No será algo arriesgado aventurar un futuro tan promisorio al LithEngine? Por lo que se puede ver en las fotos que les conseguimos, el Blood 2 va a ser un juego que va a dar que hablar, no solo por el hecho de la calidad gráfica, sino por sangriento y shockeante que promete ser la temática del mismo.

HALF LIFE
se demora





Valve Software ha demorado la salida del Half-Life para mediados de Junio. Para los que no lo conocen aún, Half Life es un arcade 3D basado en el engine de id Software, pero con modificaciones propietarias (luces de colores en hardware y software, skeletal animation, scripts para determinados eventos y secuencias cinemáticas, en las cuales podremos tomar parte) que harán de este juego una experiencia totalmente innovadora.

No es la primera vez que un juego de estas características sufre retrasos (ha pasado con el Unreal en repetidas ocasiones y con Daikatana, que estaba previsto para principio de este año y fue demorado para Septiembre), pero en los tres casos los avances que se están haciendo con los juegos son realmente asombrosos.

lo que viene

LAS ULTIMAS INVESTIGACIONES Y EL FUTURO DE LA TECNOLOGIA

Más allá del joystick

Por Juan Gril

Es realmente uno de los ideales de cualquier diseñador de videojuegos, el que podamos interactuar con la computadora de la misma manera en que interactuamos con el mundo real. Aunque parezca que el 3D nos ha dado una gran cantidad de libertad de expresión, gracias a sus posibilidades de movimiento, realmente estamos muy lejos de la inmersión total, en la cual podríamos interactuar con el cuerpo de muy diferentes maneras.

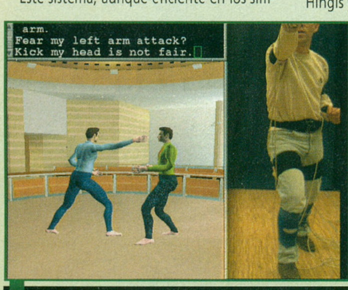
El joystick ha sido en las últimas dos décadas el dispositivo por excelencia para maniobrar un videojuego. Durante todos estos años, el joystick, avanzó en funcionamiento y en complejidad (de digital a analógico y luego a force feedback, de un botón *glorioso Atari* a tantos botones que, teclado para qué te quiero). Pero curiosamente y por estar atados al joystick todavía seguimos con lo que se denomina "los 6 grados de libertad". Los pilotos y los fanáticos de simuladores de vuelo los conocen muy bien: son yaw, pitch, y roll (tres ángulos x dos sentidos = seis).

Este sistema, aunque eficiente en los simuladores, ha dejado mucho que desear en otros tipos de juegos y ha hecho que inventemos una nueva interface (porque, que yo sepa, yo no le ordeno a mi cerebro que mueva mi pierna con la orden "joystick abajo y botón 3").

Que pasaría entonces si seleccionaríamos articulaciones de nuestro cuerpo, y les diéramos la posibilidad de los 6 DOF (degrees of freedom, o grados de libertad en inglés)? La computadora podría registrar las posiciones de cada una de nuestras articulaciones y computarlas dentro del personaje que manejemos, permitiéndonos infinitas posibilidades de interacción.

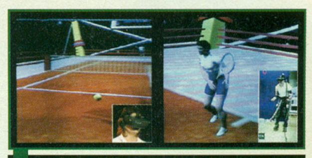
Esto, entre otras cosas, es lo que se está investigando en el Laboratorio de Computación Gráfica del Instituto Tecnológico Federal de Suiza, en colaboración con el MIRALab de la Universidad de Ginebra. Sus dos últimos proyectos, Virtual Tennis y Virtual Fighter (no confundir con el de Sega), permiten que el usuario interactúe con todo su cuerpo en el juego. Esto se consigue a través de doce sensores de posición puestos en las articulaciones del jugador (rodillas, codos, muñecas, etc.), los cuales pasan la información a la computadora y a partir de ahí el jugador es dibujado en el mundo virtual.

Hace unos meses, Virtual Tennis apareció en la televisión suiza, y los jugadores eran nada más ni nada menos que Martina Hingis y Pete Sampras (nota para tenismaníacos: ganó Martina). El broche de oro lo dió el referí: una copia exacta de Marilyn Monroe, un proyecto que el MIRALab ha trabajado mucho en los últimos años. Mientras tanto, Virtual Fighter necesita unos retoques. Actualmente en su primera versión, el juego permite cierta cantidad de movimientos, pero debido a las limitaciones del hardware (muchos cables pegados al cuerpo), la libertad de movimientos no son todas las que deberían ser.

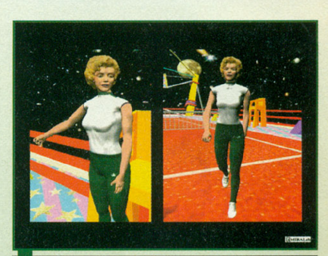


Los sensores reproducen los moviemientos del jugador brindando posibilidades ilimitadas en este prototipo de combate.

Estas implementaciones cambiarían muchísimo la interface de los videojuegos, y no solamente en los de deportes o los de lucha. La expresión corporal es importantísima en nuestra comunicación habitual, imagínense poder tener ese tipo de expresiones en una aventura.



Los usuarios con este sistema tendrán más libertad y control sobre el juego.



Una referí muy singular: Para el simulador de tenis, una réplica de Marilyn Monroe dirigirá el encuentro.

Desgraciadamente, no esperen estos dispositivos en su casa por lo menos por unos cuantos años. Haciendo un cálculo brusco, imagínense que si el Sidewinder Force Feedback necesita una Pentium bastante avanzada como para funcionar bien, doce sensores ciertamente van a necesitar mucho más equipo.

Quizás Intel lo haga posible con la salida del Pentium X...

Próximo mes: Ondas Cerebrales.

Juan Gril es un estudiante de maestría en el Laboratorio de Visualización Electrónica en la Universidad de Illinois.

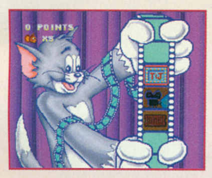
emuladores

LA SECCION RETRO PARA RECORDAR TODOS LOS CLASICOS QUE MARCARON UNA EPOCA

Por Guillermo Belziti

Super Nintendo

No ha pasado mucho tiempo desde que la prestigiosa máquina de Nintendo invadiera el mercado con una variedad de video juegos de alta calidad. Hace al menos tres años que se viene experimentando la emulación de esta maravillosa máquina de juegos, y en la actualidad los resultados de algunos de los emuladores son realmente asombrosos.







¿Qué emuladores existen actualmente y cuáles son los mejores?

En realidad hay alrededor de diez emuladores circulando, pero nos vamos a limitar a comentar los dos que consideramos mejores o, al menos más populares que son el SNES9X y el ESNES.

El SNES9X es el preferido, ya que en el mismo funcionan a la perfección la mayoría de los juegos.

Viene presentado para Windows 95 y DOS; si bien la primera versión tiene una interface más cómoda, el porcentaje de compatibilidad es más alto en la versión de DOS, además es el único que emula el modo 7, usado en juegos como F-Zero o Castlevania.

En cuanto a velocidad, la versión para DOS funciona mejor en los equipos más antiguos.

El ESNES comenzó a desarrollarse a fines del 96 y la última versión es el principal competidor del emulador descripto anteriormente. Funciona bajo DOS y presenta mejor performance (mayor velocidad en DOS, dos sistemas de renderización seleccionables), además de una serie de opciones interesantes como la posibilidad de introducir códigos de Game Genie (trucos, cheats, etc.)

El problema es la incompatibilidad con algunos títulos, la ausencia de modo 7 y la emulación del sonido es inferior a la de SNES9X.

¿Cómo funcionan los emuladores?

Básicamente no son muy diferentes al resto de los emuladores que hemos comentado, la primera complicación la tenemos en cuanto al soporte.

Cuando se trata de emular a otra computadora donde el software se encuentra generalmente disponible en disquetes, y se trabaja como hemos visto en la nota de Commodore 64 con imágenes de los programas originales, que podíamos hacer nosotros mismos mediante un cable sencillo de preparar (o a lo sumo podemos con los planos incluídos en el emulador, pedirle a un técnico que nos lo arme).

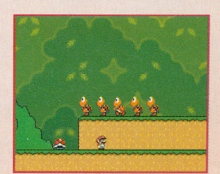
Con los cartuchos es bastante más difícil, se requiere de algún software lector de Eprom y una interface que permita conectar el cartucho con la PC.

También existen en el exterior unos aparatos independientes que funcionan en conjunto con el Super Nintendo, que pasan la imagen del cartucho a uno o varios discos de 3 fi, pero son muy difíciles de conseguir porque obviamente a Nintendo no le debe hacer mucha gracia que existan aparatos como estos, sobre todo si cuenta con la posibilidad de poder reproducir el juego desde el disquete, sin necesidad del cartucho.

Otra manera de conseguir las ROM de tus juegos de Super NES es mediante la maravillosa Internet, pero recordá que solamente es legal (hasta que pase el tiempo necesario y se hagan de dominio público) mientras bajés las de "tus cartuchos".

En ambos emuladores se pueden congelar los juegos en cualquier momento de la ejecución, permitiendo a diferencia del aparato original, grabar los partidos cuando nosotros queramos, lo que resulta interesante como adición a todos aquellos juegos que realmente lo necesitaban.







soluciones

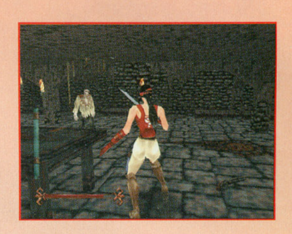
TRUCOS, CODIGOS Y TODO LO NECESARIO PARA AYUDARTE A JUGAR

ACCION / ARCADES

Nightmare Creatures

Tecleá los códigos en el menú principal y luego presioná enter. Escucharás un sonido. El código EVERYWHERE debe ser tipeado sí o sí primero para poder ingresar los demás.

EVERYWHERE - Selección de nivel - Habilita el ingreso de códigos
BOULON - Ilimitado
CHICO - Reduce
GU - Corta el cuerpo
BRONKO - Jugar con el monstruo
DAVID - Deshabilita los combos
BLUR - Juego Blur
LOVDIK - Saludos del equipo de desarrollo
BES - Modo debug
MOBY - Para elegir el track del CD
ALAIN GUYET - Todos los trucos



Battlezone

Escudo ilimitado
*Mantener presionado **Shift** y **Control***
Luego tipear: BZBODY

Pilotos ilimitados
*Mantener presionado **Shift** y **Control***
Luego tipear: BZFREE

Mapa completo
*Mantener presionado **Shift** y **Control***
Luego tipear: BZRADAR

Munición ilimitada
*Mantener presionado **Shift** y **Control***
Luego tipear: BZTNT

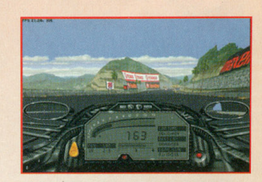




Andretti Racing

Autos extras
Elegí Begin Career y registrate con algunos de estos nombres para correr con los distintos tipos de vehículos.

CHAO BROS - Indy cars
PEACEFUL OCEAN - Stock cars



Grand Theft Auto

Los siguientes trucos pueden usarse directamente en el juego, basta con escribir cualquiera de las siguientes palabras.

NINEINAROW: Revela todos los niveles y todas las ciudades
IAMTHELAW: No hay policias en la ciudad
ITCOULDBEYOU: Aumenta el puntaje a 999.999.999
SUCKMYROCKET: Te da una pieza de armadura, todas las armas y una llave para escapar de la cárcel.
ITSTANTRUM: Vidas infinitas
BUCKFAST: Luego de tipeár este código, pulsá el asterisico del pad numérico para obtener todas las armas
PORKCHARSUI: Diagnóstico del juego



ACCION / ARCADES

Lego Island

En el centro de información hacé un click en las flechas hasta que veas el ascensor. Entrá y hacé un click en el 3 piso. Vas a ver dos flechas. Hacé un click en la de la derecha y verás un escritorio con cajones. Hacé un click en el del medio. Comenzará a darte algunas pistas de los códigos de la cueva. Mientras escuchas la locución apretá Z y T simultáneamente para que los árboles y





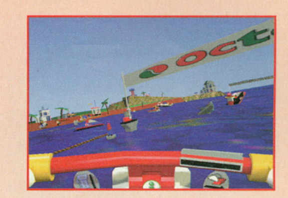
las flores comiencen a bailar.

Para que el Brickster escape de la prisión, primero tendrás que construir un helicóptero. Cuando salgas, lo verás estacionado cerca de la carcel. Controlando a Pepper el chico de la pizza, llevá una entrega a la carcel. El Brickster usará la pizza para escapar y robar el helicóptero. Luego andá por la isla persiguiéndolo, y recogiendo las partes del helicóptero robado. Cuando las obtengas todas, deberás armarlo otra vez y a volar. Desde el aire tendrás que ayudar a Nick y a Nora a atrapar al malvado, para eso arrojáles donas para que conduzcan más rápido y pizzas al Brickster para que se detenga.

Presiona ESC en cualquier momento y estarás con el Infomaniac. El te preguntará si querés salir del juego.

Encendé la radio y hacé un click en el ladrillo rojo, de esta manera escucharás la radio en los créditos.

Para encontrar la cueva secreta andá lo más arriba que puedas de la isla, luego lo más abajo, girá a la derecha y entonces la podrás ver. Entrá y subí hasta la puerta, hace un click en la misma y se te revelarán algunos secretos. Podés hacerlo cuantas veces quieras.

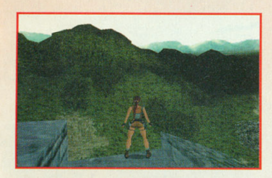


Tomb Raider II

Para pasar de nivel o tener todas las armas, encendé una bengala, mantené presionada la tecla Shift y movete hacia adelante y luego hacia atrás. Soltá Shift y girá tres veces 360 grados en cualquier dirección.

Ahora, si saltás hacia delante accederás automáticamente al próximo nivel y si lo hacés para atrás conseguirás todas las armas.

Si haces el mismo truco pero sin encender la bengala, Lara explotará ante tus ojos en asombrosos juegos artificiales.





Oddworld: Abe's Oddysee

En la pantalla del menú mantené apretado Shift y probá las siguientes combinaciones:

Abj, der, izq, der, izqder, izq, arb
Acceder a cualquier nivel

Arb, izq, der, izq, der, isq, der, abJ
Mirar cualquier escena intermedia



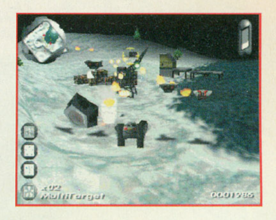
Street Fighter Zero

Para activar un personaje que se llama DAN presioná simultaneamente SPACEBAR y ENTER



Swiv 3D

Durante el juego escribí THEMANWITHTHEGOLDENSWIV y aparecerá un menú de trucos

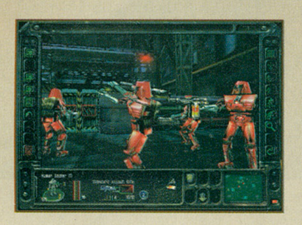


ESTRATEGICOS

Incubation

Incubation fue uno de los títulos más sorprendentes de este año. En la pantalla del mapa escribí los siguientes trucos.

ix1 - Todas los lugares pueden verse.
ix2 - Otorga 10 Skill Points a cada uno de los marines.
ix3 - Otorga 500 Equipment Points a todo el esquadrón.
ix4 - Acceso a la próxima misión.



Age of Empires

Tipeá estos códigos en el espacio para hablar.

Diediedie: Todas las unidades mueren.
Resign: Abandonar.
Reveal map: Revela el mapa entero.
Pepperoni pizza: Nos da 1000 en comida.
Coinage: Nos da 1000 en oro.
Woodstock: Nos da 1000 en madera.
Quarry: Nos da 1000 en piedra.
No fog: Sacar niebla.
Hari kari: Suicidarse.
Medusa: Convierte a los habitantes en Medusas (Cuando las Medusas mueren se convierten en Jinetes Negros y al morir éstos en catapultas pesadas)
Photon man: No da un soldado futurista.
Gaia: Nos permite controlar a los animales.
Steroids: Nos da todas las unidades con todos los upgrades.
Home run: Ganar escenario.
Kill#: Vencer al jugador en la posición de comienzo #.
Bigdaddy: Nos da un soldado con coche y armado con lanzador de cohetes.





Myth: The Fallen Lords

Para seleccionar cualquier nivel de este juego mantené apretada la barra espaciadora y seleccioná la opción NEW GAME. Si querés ganar automaticamente apretá simultáneamente CTRL y el simbolo +





Sid Meier's Gettysburg!

Para activar los trucos de este maravilloso juego de estrategia hacé lo siguiente:

1) Apretá simultáneamente SHIFT ENTER
2) Ingresá cualquiera de los siguientes códigos según el bando a que pertenezcas:
Fortificar a las tropas: U: Hooker; C: Longstreet
Eliminar el stress: U: Hancock, C: Jackson
Aumentar la experiencia: U: Mcclellan; C: Beauregard
Reinicializar el tiempo: U: Buford; C: Stuart
Avanzar el tiempo: U: Sedgewick; C: Pickett
Traer refuerzos inmediatamente: U: Reynolds; C: Hill
Modo Computer vs. Computer: U: Halleck; C: Halleck
Ver todas las tropas: U: Warren; C: Hotchkiss
Mirar las órdenes de batalla del enemigo: U: Custer; C: Harrison
3) Apretá ENTER





ESTRATEGICOS

War Wind II

Para activar los trucos de este juego, presioná **ENTER**, escribí el truco y volvé a apretar **ENTER**. No te olvidés de los signos de exclamación.

!THESUNALSORISES: Muestra el mapa

!GOLDENBOY: 5.000 resources, 1.000 butanium

!ONAMISSIONFROMGAWD: Incremento en la velocidad de construcción

!IAMTHEBISHOPOFBATTLE: Ganar una misión

!THEGREATPUMPKIN: Ganar una campaña



AVENTURAS / RPG

Dark Earth

Durante el juego, presioná la tecla *P* e introducí los siguientes códigos para obtener:

fortytwo: Activa el Modo Easy (Necesario para que funcionen los otros trucos)
dwarf: Personaje pequeño
normal: Personaje normal
baffe: Manos grandes
bigfoot: Pies grandes
bighead: Cabeza grande
muchbetter: Arkhan se libera a sí mismo
Ctrl-D: Recupera energía
D: La energía del oponente se reduce a 1

Nota: Los cheats deben ser escritos en minúsculas.

Hellfire

Este truco es sencillo, consiste en crear un archivo llamado command.txt en el directorio de Hellfire. El fichero debe contener la siguiente línea:

cowquest;theoquest;bardtest; NestArt;CryptArt

De esta manera, asombrosamente conseguirás nuevas misiones y jugar con un nuevo personaje: La Barda

Actualizando la versión del Hellfire a la 1.01 (este patch se encuentra en nuestro site de Internet) se puede hacer un truco para jugar con un Barbaro, escribiendo lo siguiente en el archivo Commnad.txt

cowquest;theoquest;bardtest; NestArt;CryptArt;barbariantest





SIMULADORES

Heavy Gear

Cuando estés adentro del Gear mantené apretado **CTRL-SHIFT-ALT** y escribí:

BEDOUINPRINCE: Te hará invencible

DEPLIKESPUDDING: Modo Free Eye (usá las teclas CTRL y los cursores)

HESBACKANDHESGOTAGUN: Munición ilimitada

CHECKMATEIN2: Ganar la misión sin puntos

Wing Commander: Prophecy

Mientras estés volando escribí ***DYNOMITE*** y luego

Ctrl-C: Desactiva las colisiones

Ctrl-I: Activa y desactiva el modo invencible





Ctrl-F12: Destruye el objetivo

GOODTARGET: Cambia el modo de objetivo de la cabina al modo de objetivo de la torreta.

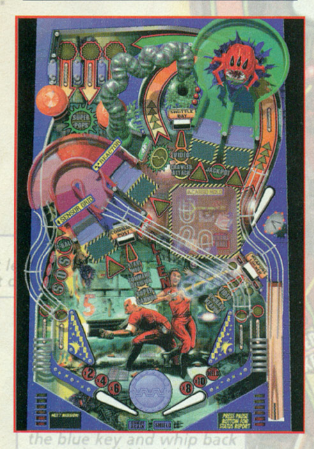
MORETUNES: Activa la radio

ALSWANTSMORESHIPS: Vuela las naves enemigas, durante las misiones simuladas

Balls of Steel

Presioná la tecla "PRINT SCREEN" y escribí los siguientes trucos para obtener distintos resultados dependiendo de la tabla en la que te encuentres.

Darkside



grand canyon = Enciende o apaga el Ball blocker
last legs = Activa la bola final
morlock = Aumenta el tiempo
eloi = Reduce el tiempo
pitchfork = Aumenta los puntos
whodunnit = Activa el modo de Desición
bucket = Recarga los Kickbacks
couch potato = Activa el Modo Video
evil twin = Activa el 2-ball
freakshow = Enciende el Extra ball
nerf gun = Prepará el Super cannon
popcorn = Enciende el Super pops.
roach motel = Enciende el Crawler attack.
t-minus 1 = Enciende el Target practice
t-minus 2 = Activa el Bug hunt
t-minus 3 = Activa el Guard duty
t-minus 4 = Activa Xenophobia
t-minus 5 = Activa Meteor storm
t-minus 6 = Activa Rescue
t-minus 7 = Activa Showdown
t-minus 8 = Activa Final assault
triplets = Activa el 3-ball
warp core = Enciende el Powerball

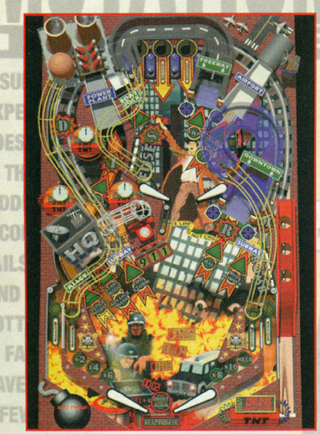
Duke Nukem

grand canyon = Enciende o apaga el Ball blocker
last legs = Activa la bola final
morlock = Aumenta el tiempo
eloi = Reduce el tiempo
pitchfork = Aumenta los puntos
whodunnit = Activa Mystery
bucket = Recarga los Kickbacks
couch potato = Activa el Modo Video
freakshow = Enciende el Extra ball
gatekeeper = Todas las llaves
t-minus 1 = Activa el modo Come get some
t-minus 2 = Activa el modo Let god sort'em out
t-minus 3 = Activa el modo Nukem' til they glow
t-minus 4 = Activa el modo Blast'em into space
t-minus 5 = Activa el modo Mail to the King, Baby
t-minus 6 = Activa el modo More guts, more glory
t-minus 7 = Activa el modo Final Duke
triplets = Activa el 3-ball
warp core = Enciende el Powerball



Firestorm

grand canyon = Enciende o apaga el Ball blocker
last legs = Activa la bola final
morlock = Aumenta el tiempo
eloi = Reduce el tiempo
pitchfork = Aumenta los puntos
whodunnit = Activa Mystery
bucket = Recarga los Kickbacks
couch potato = Activa el Modo Video
evil twin = Enciede el 2-ball



freakshow = Enciende la bola Extra
road rage = Activa el modo Car chase ready
t-minus 1 = Activa el modo Countdown
t-minus 2 = Activa el modo Freeway chaos
t-minus 3 = Activa el modo Bomb Scare
t-minus 4 = Activa el modo Waterfront
t-minus 5 = Activa el modo Airport
t-minus 6 = Activa el modo Subway Alert
t-minus 7 = Arson Attack
t-minus 8 = Activa el modo Firestorm
triplets = Activa el 3-ball
warp core = Enciende el Powerball

Barbarian

grand canyon = Enciende o apaga el Ball blocker
last legs = Activa la bola final
morlock = Aumenta el tiempo
eloi = Reduce el tiempo
pitchfork = Aumenta los puntos
whodunnit = Activa Gift of the Gods
bucket = Enciende el Death Savers
couch potato = Activa el modo Video
freakshow = Enciende la bola extra
dry = Activa el modo Earth
cool = Activa el modo Air
hot = Activa el modo Fire
wet = Activa el modo Water
yorick = Activa el modo Portal
new york = Enciende Citadel
t-minus 1 = Activa el modo Diamond mode
t-minus 2 = Activa el modo Sapphire mode
t-minus 3 = Activa el modo Ruby mode
t-minus 4 = Activa el modo Opal mode
t-minus 5 = Activa el modo Esmerald mode
t-minus 6 = Activa el modo Blade mode
triplets = Activa el 3-ball
warp core = Enciende el Powerball

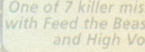


Mutation

grand canyon = Enciende o apaga el Ball blocker



last legs = Activa la bola final
morlock = Aumenta el tiempo
eloi = Reduce el tiempo
pitchfork = Aumenta los puntos
whodunnit = Enciende Mystery Awards
bucket = Recarga los Kickbacks
couch potato = Enciende el modo Video
evil twin = Activa el modo 2-ball
freakshow = Enciende la bola extra
popcorn = Enciende el Super pops
toadstool = Enciende el Toxic Spores
t-minus 1 = Enciende el Red Alert
t-minus 2 = Enciende el Atom smashing
t-minus 3 = Enciende el Feed the Beasts
t-minus 4 = Enciende el High Voltage
t-minus 5 = Enciende el Radiation leak
t-minus 6 = Enciende el Mutation
t-minus 7 = enciende el Outbreak
triplets = Activa el 3-ball
warp core = Enciende el Powerball





shopping

EL LUGAR PARA ENCONTRAR LOS PRODUCTOS QUE TU COMPUTADORA ESTA NECESITANDO

COMPUTACION EN QUILMES





Vení al presente... preparate para el futuro









PLACAS DE VIDEO

- Línea Diamond: Stealth II 220 - Monster 3D Monster 3D II - Viper 330 AGP/PCI
- Línea ATI: Expert@Play PCI/AGP Expert@Work PCI/AGP All in Wonder 3D Expression + PC2TV
- Línea Matrox: Mistique 220 Millenium 2 PCI/AGP
- ASUS: Riva 128 AGP

MULTIMEDIA

- Línea Sound Blaster
- DVD 2 Creative Labs Encore
- Parlantes Labtec Spatializer 3D
- Parlantes Cambridge Sound Works

JOYSTICKS

- Thrustmaster Fórmula T2 y Grand Prix 1
- Thrustmaster Nascar Pro Racing
- Microsoft Sidewinder 3D Pro
- Microsoft Sidewinder F. Feedback Pro
- Interact Fight Force / 3D
- Interact PC Commander Pro
- CH Products para simuladores
- Gravis Game Pad Pro / GRLP Machine

SERVICIOS

- Configuraciones de Hard y Soft
- Reparaciones
- Actualizaciones
- Contratos de Mantenimiento preventivo
- Eliminación de Virus
- Scaneo e impresión de imágenes
- Digitalización de audio y video

PROCESADORES

- Línea Pentium Intel con 3 años de garantía
- AMD K6

ACCESORIOS PARA DISEÑO

- Scanners líneas Genius/UMAX/AGFA
- Impresoras EPSON/Hewlett Packard/Canon
- Cámara digital Casio QV-11
- Mouses y trackballs líneas Microsoft Logitech/Genius

MONITORES

- Viewsonic (digitales,pantalla plana, con o sin parlantes)
- Nec
- Samsung

JUEGOS









Y LAS ULTIMAS NOVEDADES!

En Quilmes tenemos lo que nadie te ofrece: La mejor atención y servicio pre-post venta. Consultanos para saber cual es el equipo que más se adecúa a tus necesidades.

Rivadavia 334 Local 7 • Quilmes • Tel/Fax 252-9305 • Email: halcomputacion@hotmail.com

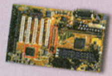


MICROPROCESADORES Y MOTHERBOARDS

ORIGINALES EN CAJA CON 3 AÑOS DE GARANTIA



200MMX	233MMX	PII 233	PII 266	PII 300	PII 333	PII 350	PII 400
$165	$230	$340	$425	$615	$810	$1005	$1335



Intel AL440LX $270 • Asus $230
Soyo p/PII $220 • Genéricos $190
Nuevo Intel AL440BX consultar

PLACAS DE VIDEO



Monster 3D • Monster 3D II
Viper 330 PCI/AGP • Stealth II S220
Fire OpenGL 1000
Matrox Millenium II PCI/AGP

VEA EL MUNDIAL EN SU PC



Línea completa de placas Video Highway

MONITORES



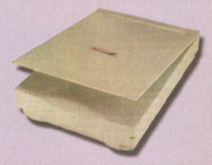
Viewsonic
NEC
Samsung
VTC
Genéricos

NOVEDAD
REDES INTEL IN BUSINESS
DE FACIL INSTALACION
Y PRECIO ACCESIBLE

ACCESORIOS MULTIMEDIA

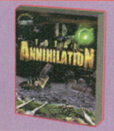


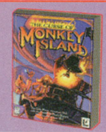
Creative PC-DVD Encore Dxr2
Diamond Maximum DVD Kit
Lectoras de CD-ROM IDE y SCSI - Las mejores marcas
Scanners toda la línea AGFA / UMAX
Placas de sonido

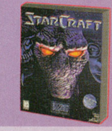


JUEGOS

ULTIMAS NOVEDADES EN JUEGOS











SERVICIO TECNICO ESPECIALIZADO • REFORMAMOS TU PC EN EL DIA - TOMAMOS LA TUYA EN PARTE DE PAGO

FLORIDA 537 - GALERIA JARDIN - LOCAL 396

326-0788

L a V de 10 a 20 horas
Sábados de 11 a 15 horas

e-mail: yellows@cotelco.com.ar

RICHAR SOFT

[COMPUTER STORE]

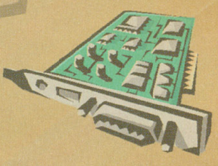
e-mail: richarsoft@rocketmail.com

HARDWARE





- EQUIPOS NUEVOS CON GARANTIA
- CAMBIOS DE MOTHER
- SERVICE
- CARTUCHOS DE TINTA PARA TODAS LAS IMPRESORAS
- HARDWARE, SOFTWARE Y PELICULAS
- CANJES
- PLACAS DE VIDEO 3D



CREATIVE
DIAMOND
rendition
Monster 3DII

LIDERES EN INSUMOS PARA LA OFICINA Y EL HOGAR

AV. NAZCA 2741 - CAPITAL FEDERAL - TEL.: 503-3640 / TELFAX: 501-3241

DE OSCAR MENDIAS

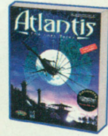


CASTILLO 85 - CAP. FED. (1414) Tel/Fax: (54)(01)862-0302
(Villa Crespo) Cel: (15)497-7896 - (15)144-0472





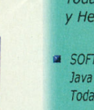


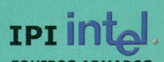










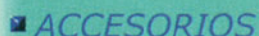


Línea COMPAQ

EQUIPOS ARMADOS
ACTUALIZACIONES DE EQUIPOS
Arme su propia configuración
Servicio Técnico (Hard y Soft)
Instalación de componentes
Configuración de equipos

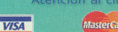
Compaq Presario
DeskPro
Armada

- *ACCESORIOS*
  Volantes, joysticks, adaptadores para joysticks, placas aceleradoras, módems y videoconferencia.



- *IMPRESORAS*
  Toda la línea EPSON y Hewlett Packard
- SOFTWARE GENERAL Y PARA PROGRAMADORES
  Java Studio, Visual Basic 5,
  Toda la línea de Microsoft

Atención al cliente: carlosp@house.com.ar









Envíos al interior • Venta telefónica con Tarjeta

NO TENEMOS SUCURSALES



Y como siempre nuestra triple garantía: Mejores equipos, Mejor precio y Atención Pre y Post venta

XTREME PC

Para anunciar en Shopping, comuníquese al número de nuestra Editorial y solicite un vendedor con anticipación.
¡Usted no puede dejar pasar la oportunidad de estar presente en la revista más actualizada de juegos para PC de la Argentina!

correo de lectores

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

XTREME PC: UNA SANA ADICCION

Queridos amigos de XTREME PC:

Ante todo los quisiera felicitar y devolverles por medio de estas líneas un poco de toda la buena onda que mes tras mes nos la brindan a todos los XTREME PC-TUCUMANOS con su espectacular revista.

También quisiera recomendarles que nos sigan informando sobre hardware y si es posible un poco más, porque a través de sus notas nos enteramos de lo bueno y lo malo en el mercado argentino. Al respecto quisiera decirle a Mariano edición N° 5 (y a todos los que piensan como él) "y esta va con onda", que te equivocas y "fiero". Si querés tener la revista sólo para juegos no te rompás el mate y compráte una PlayStation o alguna otra yerba. El software y hardware son una sola cosa y no se los puede separar. Lo uno va con lo otro y viceversa. No me imagino un excelente juego desperdiciado por pecar de ignorante en lo último en Hard, como ser una buena placa 3D. Esto es como saborear una buena taza de café caliente en invierno, tiene que estar a punto. Utilizando tus mismas palabras en vez de decir "no se confundan" yo te diría "no te confundas". OK.

Antes de despedirme y colmar su buena paciencia quisiera hacerles unas preguntillas: 1) Deseo equipar mi "nave" una Pentium 233MMX, 32 Mb RAM, 4.3 GB HD con unas buenas placas de video, una para 2D como la Stealth II y otra en 3D como la Monster II más una placa de video o algún tipo de accesorio para poder usar la TV como monitor para jugar. Help please. ¿Qué debo hacer?. 2) ¿La Stealth II es compatible con la Monster 3D? 3) ¿Cómo es posible que tarjetas de video como la Mystique o la Stealth II sean compatibles con placas 3Dfx cuando ambas son 2D/3D a la misma vez? 4) Mis amigos y yo somos unos retro-fans de la ZX Spectrum y quisiéramos tener un buen emulador. Lo intentamos con unos de otra revista pero corrían muy rápido. ¿Será por la velocidad de la compu? De ser así ¿Dónde consigo un buen emulador y como hago para obtener sus juegos? 5) Quisiera suscribirme a su revista y conseguir la N°3 ¿Qué debo hacer?

Bueno, desde ya muchas gracias en nombre de todos los tucumanos y espero que sigan así de polenta y de capos ...¡Oh, veo caer una lágrima!...

PD1: Espero que me respondan y publiquen mi mensaje (tuve que hacer magia para conseguir un alma caritativa que lo quisiera enviar, porque yo no tengo conexión a internet).

PD2: Aguanten "los Santos de Ciudadela (San Martín de Tucumán) que nos vamos a la A".

PD3: Aguante XTREME PC una sana adicción.

Héctor Montoto alias el "tigre"
San Miguel de Tucumán

1) Lo ideal (que acá es casi imposible de conseguir) sería como 2D una Stealth II s220, y una 3D como la Canopus Pure 3D, que tiene salida para TV. 2) Sí. 3) Porque la Monster es 3D dedicada, y además podés seleccionarlas con un programita para Windows, o en los juegos en sí. 4) Lo mejor para emuladores está en www.davesclassics.com 5) Por ahora no tenemos sistema de subscripción. Queremos implementarlo pronto.

LA REVISTA MAS BUENA

Amigos de XTREME PC:

Les escribo ya que son la revista más buena del mercado, pero esta no es la razón de mi mensaje. La razón se debe a que hace dos meses (febrero) escribí una carta preguntando por las aceleradoras 3D y pedí que la publicaran por eso les estoy muy agradecidos y me parece muy bueno que hagan esto, así todos los que tengan duda alguna puedan ser sacados de la duda gracias a ustedes, por eso les doy las gracias nuevamente y sigan así.

AGUANTE oasis

Coco Ortigoza
ortigoza@satlink.com

NO VIVIMOS EN RANCHOS

Queridos amigos de XTREME PC:

¿Cómo va? No voy a aburrirlos con cumplidos y alabanzas, porque ya saben que hacen la mejor revista de juegos de Argentina.

Tengo 14 años y soy del Chaco, y aunque muchos crean que acá andamos con taparrabos y vivimos en ranchos, y no sabemos ni lo que es una computadora, les comento que no es así, y hasta tenemos un clan del Quake de jugadores del nordeste.

Bueno, vayamos al grano:

1) Como estoy en el Chaco, generalmente tengo un ping de arriba de 600 jugando al Quake, ¿hay alguna forma, programa, o acelerador de Internet que pueda mejorar mi ping? 2) Cuál es mejor: ¿la Matrox m3D o la Diamod Stealth II? ¿Me podrian decir cuanto cuestan en Argentina? 3) ¿Cuanto va a salir, aproximadamente una Voodoo 2 en Bs. As.? 4) Si es posible, por favor, en sus notas de hardware, pongan el precio de venta en Argentina, y no en USA, porque el precio cambia considerablemente. 5) A los lectores, les comento que si quieren cambiar sus juegos usados con otra gente, les comento que hay un sitio en Internet que se especializa en eso. La dirección es: http://www.cyberhighway.net/~osborne/traders/ 6) ¿Cómo puedo conseguir números atrasados, si estoy en el interior? 7) El Interstate 76 Nitro Pack, necesita el Interstate 76 original? Es parte del Interstate 76 Arsenal, o viene aparte? Es lo mismo que el Interstate 77, o ésta es la continuación?

Sin más, me despido. Chau.

PD: Si alguno juega al Quake en Ciudad Digital, busquenme como "El Pendejo".

estrago@cpsarg.com

1) No. 2) Para mí la Diamond Stealth II s220. 3)$420. 4) Vamos a tratar. 5) Por ahora no hay manera, pero estamos viendo para que puedan recibir números atrasados por giro postal o algo así. 6) El Nitro Pack viene con el Arsenal o separada, no lo necesita al I76 y no es la continuación, que se va a llamar Interstate '82.

LA GORDA CATASTROFE

Atención Maestros de XTREME PC, les voy a narrar la historia que cambió mi vida.

Era un día normal como un día lluvioso en el desierto. Salí de mi casa a eso de las 11:00 hs. con unos manguitos en el bolsillo y con aliento a cebolla, dí algunas vueltas por los alrededores y encontré un kiosco. Le pregunté al tipo si tenía alguna revista Argentina de juegos buena, este dejo de pitar mate y me dijo con cara de Sarmiento "si pibe, PCJuegos...", en ese momento mi ira subió un 100% y saqué un encendedor del bolsillo (no precisamente del mío) y combinado con un buen aerosol le quemé todo el kiosko (Postal) dejándolo completamente negro. En ese instante, el kiosquero se calentó y agarró una revista en llamas para asesinarme y mientras trataba de esquivar sus ataques (Dragon´s Lair) la esposa del tipo llamó a la cana, por lo que tuve que correr desesperadamente (Grand Theft Auto) para huir y salir con vida. Me tomé un Taxi y le ordené al Tachero que me lleve a cualquier lugar, pero este estaba en pedo y pisó el acelerador como una cucaracha, en fin, mientras ibamos atropellando gente sin piedad (Carmageddon con una dosis de Quarantine) le estuve pegando al Taxista para que se avive un cacho, pero no dio resultado y chocamos. Salí sin una herida grave y me detuve frente a otro kiosko de revistas, me atendió una mina espectacular y cuando le pregunte si tenía alguna novedad con respecto a revistas de juegos me dijo...juegos?... en fin, un golpe espectacular aterrizó en su cara (Mortal Kombat Trilogy) y rápidamente con mi brazo izquierdo (el derecho me lo rompi en el taxi) paré un subte (Dreams to reality). Me bajé en Congreso y como de costumbre, fuí hacia otro kiosko, me atendió una gorda catástrofe, le pregunté si tenía lo mejor en juegos para PC y me dijo "si, XTREME PC... Argentina, toma...son cuat.." rápidamente le dí un pico a la gorda, agarré la revista, le pagué con 10 pesos y salí picando (y me olvide de recibir el cambio).

Ahora esto es vida, leyendo una revista EXCELENTE (Office) de juegos, entre cuatro paredes, con un cana en frente....Vale la pena estar vivo!

(Afterlife).

Cambiando de tema...

Mi opinión sobre esta revista es que es la mejor en el mercado mundial : 1) La opinión del lector y sus dudas son publicadas en una cantidad perfecta de páginas. 2) Los comentarios sobre los juegos son mejores que los de Marcelo Araujo. 3) El diseño de la revista está bastante bueno. 4) Las cartas de los lectores son contestadas SIEMPRE y eso me gusta. 5) XTREME PC se la banca.

Pregunta: En el número 6 de la revista apareció una noticia que decía: nVidia Riva TNT ¿Más rápida que la Voodoo 2? Aquí surgió una duda... Ahora, que me conviene comprar? ¿3DFX desaparecerá? quedará obsoleta la Monster 2 o aparecera en pocos juegos? Otra pregunta : Intente jugar al Grand Theft Auto por Modem, pero va lento y salteado, no ocurrió lo mismo con el FIFA 98 (va perfecto y con 3Dfx). Yo tengo un Modem de 28.800 y mi compañero de afanos (en el GTA, por supuesto) tiene un Modem de 36.600 o algo así. Segun la comparación de velocidad de conexión entre el FIFA 98 y el GTA, los gráficos no tienen algo que ver con la velocidad de conexión, no?

Me encantaría que me respondan esta pregunta ya que el GTA es mi mejor juego Multiplayer (y lo voto para el ranking).

Sugerencias: Un CD, unas páginas más, y sigan así que son furor en Argentina.

Sugerencia en joda: Bajen el precio, incluyan juegos completos, regalen dos años de Internet gratis y regalen 1.000 Pentiums 300 Mhz a los 100 primeros que compren la revista.

PD: No compro esta revista por ser Argentina, la compro porque es lo mas (y es Argentina !!)

Esta revista es tan excelente que hasta los yankis tienen nVidia. Me encanta esta revista !!!

Promedio : 98 por ausencia de la foto de Lara Croft en pel...

N.E.N.P.E.C (No Es Necesario Publicar Esta Carta)

Fernando Riganti
servicad@overnet.com.ar

¡Cómo no voy a publicar la carta si cartas como estas no llegan todos los días! Yo te diría que aflojés con el GTA porque te está afectando. 1) No, no va a desaparecer ni quedar obsoleta, pero parece que la TNT va a ser una masa. 2) Nosotros tuvimos problemas con la versión de Windows 95, probá con la de DOS.

UNA QUEJA A LAS CASAS DE COMPUTACION

Les escribo para comentarles que por fín veo el profesionalismo en una revista de juegos argentina. Me fascina la forma en que encaran los temas y la variedad con que abarcan todos los espectros que hacen a los juegos en las PC's. Me agradaría que hicieran una revisión sobre los juegos de rol, marcando su evolución y proyección en el futuro y cómo la fantasía influyó en este género.

Aprovecho este medio para quejarme de las casas de computación ya que, en general, se aprovechan de la excesiva información que debe poseerse para poder saber exactamente que comprar y así lo terminan estafando a uno. Con este motivo les comento que yo me compré una s3 virge dx pensando (más bien creyendo en lo que me habían vendido) que iba a poder jugar a todo tipo de juegos tanto 2D como 3D pero la verdad es que ni siquiera puedo jugar al Lords of Magic y el Jedi Knight me funciona muy lento. En fín no le recomiendo a nadie esta placa. ¿Podrían por favor publicar la forma de optimizar mi placa sin comprar nada nuevo?

Los felicito por la revista

Nicolás Krom
ank@satlink.com

Lamento comunicarte que no hay una solución para optimizar la velocidad de la placa, ni de la máquina. La placa es medio lenta, pero lo peor es que tenés una P133, y 24 MB de RAM cada vez es menos. La solución sería hacer un upgrade de tu máquina a algo un poco mejor o tal vez comprarte una placa 3D, pero no creo que ayude sola.

AVENTURAS DE LUCAS ARTS

A los grandes de XTREME PC:

En esta, mi primera carta a una revista de PC, les escribo para felicitarlos por la gran revista que lograron realizar y el esfuerzo que pusieron en ella para que llegue a ser la mejor revista Argentina de juegos.

Descubrí esta revista de puta suerte ya que salí a la calle a buscar una revista con las soluciones del "The Curse of Monkey Island" y ví una revista que decía hecha en Argentina y la hojié, me pareció buena y además traía las soluciones que buscaba. La compré y desde entonces la compro todos los meses.

El correo de los lectores es una de las cosas que más me gustan de la revista pero no estoy de acuerdo con algunas personas que cuestionan y contradicen las cosas que dicen otros y a su vez estoy de acuerdo con lo que dijo Marcelo Macchi de Cap. Fed. sobre que el correo de lectores es para enviar dudas, preguntas e inquietudes (escribo esto como opinión, no para comenzar una guerra de lectores)

Bueno, comencemos por las preguntas: 1) Quisiera que me digan si el juego de LucasArts que saldrá llamado Grim Fandango será de la misma calidad de todas las aventuras gráficas de Lucas y por favor explíquenme el argumento del juego ya que lo leí en otras revistas y no entendí nada. 2) ¿Cuándo va a salir y qué va a necesitar? 3) ¿Existe el proyecto para alguna otra aventura de Lucas u otra compañía? (buena calidad). 4) ¿El Warcraft Adventures es el Warcraft III o es algo distinto? (si es algo distinto ¿qué es?) 5) El Starcraft es muy parecido al Warcraft II (es decir: El mismo juego con distinto escenario) ¿o es muy distinto y mejor?

Desde ya hasta luego y sigan así.

Nicolás Rivas
Capital Federal

1) Seguro, tiene a los mismos productores que el Day of the Tentacle. El argumento está basado en un festejo que se realiza en México y se llama "El Día de los Muertos". Estáte atento que en cualquier momento hacemos un preview con las últimas noticias. 2) Agosto de este año. 3) Mirá la siguiente respuesta. 4) No, el Warcraft Adventures es una aventura gráfica basada en el mundo de los juegos estratégicos del Warcraft. 5) No, es parecido porque sigue siendo un juego estratégico, pero las razas del Starcraft, los gráficos y la Inteligencia Artificial lo hacen un producto superior.

¿QUE ES ESO DE QUE PONEN COSAS NADA MAS QUE PARA RELLENAR?

Hola amigos de XPC:

Esta es la primera vez que les escribo, no siendo así la primera vez que escribo a una revista (PC Users todavía no me respondió).

La revista complace todos mis deseos sobre lo que quiero leer. El diseño 'ta espectacular, la calidad es muy buena.

La empecé a comprar a partir de la N°4 (Tapa de Tomb Raider II) y me gustaría saber si me pueden mandar por correo los números atrasados (soy cómodo), porque no tengo muchas ganas de ir hasta allá.

Con el tema del CD (que rompe bola, ¿no), no quiero contradecir a todos los lectores de la revista que escribieron diciendo porqué no ponían un CD, pero para que el precio de ésta no suba, se pueden hacer números especiales cada vez que lo quieran incluír. Así, de este modo la persona que quiere comprar la revista más la edición especial lo hace y la que no, no lo hace.

Con respecto a la carta de Hugo en la XPC N°6, creo que es un amargo. Con respecto a las secciones, como EMULADORES, tienen que quedarse como está. Con lo del 75% de puntaje que ustedes se pusieron, creería que se merecen un 99,9% y un 0,1% por el margen de error.

En síntesis, sigan así con la publicidad, todo lo demás y no le den bola a ese tal Hugo. ¿Qué es eso de que ponen cosas nada más que para rellenar? Aparentemente, Hugo compró la revista una vez y esto era para saber la dirección de la Editorial y sin leerla, escribió una carta y la mandó porque no tenía nada mejor que hacer.

Un par de preguntas: 1) ¿Qué opinan de la Diamond Stealth 2000 3D? Cuenten un poco y la opinión de Uds. 2) El Quake II en 640x480 se pone lento: Tengo una P 200 MMX 32 MB RAM CD 24x a) ¿Puede ser el monitor? b) En rígido hay bastante espacio, así que por eso no puede ser. c) Tengo otro rígido de 2.5 GB ¿Me recomiendan instalarlo en ese? 3) Con todo este tema de las placas 3Dfx, se me hizo una confusión tremenda. Quería saber sin mucha explicación técnica, pero sí la necesaria, cual es la mejor que hay o habrá y más económica. a) ¿En mi PC correría mejor una Monster 3D que una Voodoo1? (o cualquier otra Voodoo). 4) ¿Hay claves para el Ages of Empires? 5) ¿Qué le tendría que agregar a mi PC para que el Quake III corra perfecto y para que corra más o menos? (Díganme lo que debo comprar en los dos casos, por favor)

Sres. Lectores (buen comienzo) si no les importa, les propongo que donde dice la palabra PC, en la tapa, en vez de que sea negro, capaz, quedaría mejor si fuese del mismo fondo del dibujo (en la tapa). Por ejemplo, en la tapa N°5, sería el cielo azul del dibujo del Battlezone. ¿Se entendió lo que quise decir? ¿Eh Máquinas? Para el mes que viene más vale que esté así 'tamo?... no, listo, está todo bien máquinas.

Excelente revista, una joya, una masa, espectacular, y que se yo que más. Lo mejor de la revista es que es Argentina, ¿no? ¿Están conmigo en lo que dije?

Javier E. Cerda (alias James Bond) Je,je.
Capital Federal - Martínez

1) Sería algo largo para opinar acá sobre la placa. No es una de las mejores de Diamond. Hay otras, como la Viper 330 o la Stealth II que la superan. 2) a) El monitor no tiene nada que ver. b) Lo del espacio del rígido no es. c) El tema es tener más memoria, y una placa 3D para la versión Open-GL. 3) Eso también es compicado de contestar, porque la mejor que hay no es la más económica ni a palos. por ahora con la máquina que tenés te conviene una cualquiera con el chip Voodoo Graphics. a) No, porque es la misma cosa. El nombre de la placa es Monster 3D, el chip que tiene es el Voodoo1 o Voodoo Graphics. 4) Si, buscálas en nuestro site de internet (www.xtremepc.com.ar). 5) Perfecto: Una Pentium II de 300 Mhz con una Voodoo2. Más o menos: Una Pentium 266 MMX con una Voodoo1. En ambos casos 64 MB de RAM es casi obligatorio.

CHICAS AL CORREO DE LECTORES

¡Hola XTREME PC!

Soy Andrea, tengo 14 años y soy re-fana de su revista. Me encantó la N°3, en donde hablaban del Monkey Island 3, ya que soy una verdadera monkeymaniática desde que tengo siete años y pasé el Monkey I (también pasé el dos). Solo quería saber cuáles son los requerimientos mínimos que debe tener una PC para jugar al Monkey III, ya que tengo una 386 bastante desactualizada y no puedo esperar para comprarme una PC nueva.

¡Gracias y mucha suerte!

PD: ¿Por qué no escriben chicas al correo de lectores? ¿Acaso soy la única a la que le gusta los juegos de PC? ¡Ah! Como no tengo e-mail, ¿Pueden pasar mi dirección para los que quieren escribir?

Andrea Verónica Vallone
Rivadavia 12610 Piso 1°B (1702)
Ciudadela - Buenos Aires

¡Nosotros no sabemos porque las chicas no escriben! Vamos, niñas, ¡a ponerse las pilas y mandar su carta para los próximos números!

YO TE SIGO A TODAS PARTES

Hola:

Me llamo Osvaldo René Luna, tengo 15 años y quiero felicitarlos por la gran labor realizada con la revista, para mi gusto es la mejor que voy leyendo de todas las revistas argentinas.

La razón de mi carta es para hacer las siguientes preguntas: 1) Tengo una Pentium 133 MHz, con 16 MB de RAM, disco rígido de 1.58 GB y un lector de CD de 12x. Tengo el juego Tomb Raider, y en el modo pantalla completa, me presenta algunas dificultades, ya que se torna un poco lento y la jugabilidad se entorpece. ¿Esto se solucionaría si a mi equipo le agrego 16 megas más, o hace falta alguna placa u otro elemento?, en tal caso ¿Cuál sería? 2) Si le agrego 16 MB, ¿mejoraría la velocidad en Windows 95? 3) Si me compro un módem, ¿Puedo mandar e-mails sin tener que conectarme a ninguna compañía de Internet? En tal caso ¿Aumentaria la tarifa telefónica? Disculpen mi ignorancia, pero son inquietudes que me persiguen desde hace tiempo. 4) Al igual que muchos otros lectores y usuarios de las PC, he oído decir por ahí a algunos envidiosos que la Nintenducha esa de 64 bits, la Playstation de Sony o la Saturn de Sega, son mucho mejores que una PC medianamente buena, pero me gustaría saber hasta qué punto, ya que la Nintendo 64 (por ejemplo) corre a tan solo 93.75 MHz con una resolución máxima de 640x480 y he visto juegos con movimientos realmente suaves, buenos gráficos y gran velocidad. En conclusión ¿Qué características debe tener como mínimo una PC para igualar o superar estos gráficos y velocidad? 5) La pregunta más importante que tengo para hacer es ésta: La compañía Sega sacó una tarjeta aceleradora llamada "3D Edge" y está basada en la tecnología que ofrece el chip NV1, diseñado por la empresa Nvidia. La empresa que se encarga de su producción es Diamond Multimedia y quiero saber si esta tarjeta es mejor que la Monster 3D, ¿Por qué? También oí que gracias a esta tarjeta se podrá jugar con los juegos de Saturn en la PC ¿es verdad? Por último podrían informarme el precio de la "3D Edge"

Así se despide un gran amigo que los seguirá por siempre. Nunca cambien.

Osvaldo René Luna
Tucumán

1) Te vendría bien una placa acelerada 3D, con un chip Voodoo Graphics (ese nombre me suena familiar). 2) Si, por supuesto. El Windows es una máquina de pedir memoria. 3) No, necesitás tener una conección a Internet, y la cuenta telefónica te va a venir un poquitito más cara, casi ni te das cuenta. 4) Cualquier máquina de una P 200 MMX para arriba con una buena tarjeta acelerada 3D. 5) No, no es más rápida que la Monster 3D, y prácticamente ya se le pasó el cuarto de hora (no tuvo mucha aceptación) Así que yo te recomiendo que te olvides de la 3D Edge.

BLOOD 2

Hola, y buenas letras!!!

Primero les envío esta cartita, para felicitarlos por la revista, que está muy copada y va directamente al cerebro sin tener que traducir o descifrar palabras. Les quería preguntar, ya que Uds. la tienen bastante clarinete, cuando Monolith, o el responsable de ello; sacará el Blood 2 , ya que estoy subscripto a la pagina del Blood y me mandan informes de nuevos Patch en 3Dfx y lo poco que ví en la Net son los screen shots que me parecieron una maza.(buena iluminación, gráficos, etc.).

Si no me equivoco, comparte mucho con los lanzadores del juego Quake II, por el tipo de imágenes, ¿no?

Yo todavía me sigo descerebrando con el viejo Blood, sangre por donde lo mires, y bajé todos los mapas que se te puedan ocurrir, e hice tantos otros yo mismo.

Hablen algo del Blood, ya que en las casas especializadas de Software, el mismo no bajó de precio. (me hace entender que sigue siendo una maza para muchos!!).

La revista está muy pero muuuuy buena, las secciones, el lenguaje, todo es excelente!! Gracias a la sección Hardware me enteré del bajo precio de la Diamond Stealth II S220, y de hecho me la compré, pero lamentablemente mi monitor no es digital (es lo que me dijeron), y no funcionó con éxito alguno, pero lo cambié por un Zip Drive, que me es de mucha utilidad.

Con respecto a los emuladores, me bajé el Mame 32bits; y ya tengo como unos 100 juegos para poder llorar si de nostálgicos se trata.

La parte de correo me parece unas de las mejores, ya que te enterás de todas las dudas que a uno se le presentan, y con su respectiva respuesta. Sigan con la publicidad ya que eso les da de comer, y a nosotros nos da lugares donde patear y conseguir buenos precios ,buenas calidades de Hard y Soft. Los de las placas de Vídeo es un bolonqui, hay miles que esto , miles de aquello, en el N° 6 se pasaron, ¡hasta yo entiendo!

Consejo: Lo que podrían colocar en alguna sección de Soft, es algo sobre programas, como ser Windows98 , Anti Virus, etc., Uds. entienden.

Bueno ya moleste bastante, lo único! SIGAN ASÍ, NO ME BAJEN LOS BRAZOS!!!!

CD o no CD, la revista seguirá en nuestras manos para informarnos, relajarnos, entretenernos, etc. (nos..) Ahh les cuento que me llamo Marcos, tengo 26, soy de San Martín.

A todos Uds.. un abrazo grande a los hombres y besos a las chicas!!!

PD: Algo de Scanners no vendría nada mal, ya que es mi próxima adquisición. ¿SCSI ó Serie? ¿qué problema no?, ¿el Quake II ó Space Invaders?,¿el Pac Man ó Bergara Leumman?, ¿qué problema No?

PD2: Si fui pedante, perdón; soy de hablarle a la PC, ¡y con éxito!

idol@overnet.com.ar
ICQ# 3540443PD

Hay unas fotos de locos del Blood 2 que incluímos en la parte de la Z3D de esta revista. ¡El que no las vió que vaya inmediatamente a la sección correspondiente! Me parece por el otro lado que lo del monitor y la placa es un verso que te metieron. Yo no escuché en mi vida algo de que una placa no se pueda usar porque no tenés un monitor digital.

PORNOCO INFORMATICO

Amigos de XTREME PC:

Mi nombre es Alexis, y junto a mis hermanos somos fana-fana de las PC, desde hace mucho tiempo... Qué recuerdos... Todo comenzó com la Commodore 64, y luego la 128; eramos la envidia del barrio con semejante fierro, y pensar que hoy es el hogar de cientos de insectos vagabundos.

Tenemos una Pentium 200 MHz MMX, somos TODOS de "San Lorenzo" y desde hace unos meses, seguidores incondicionales de su maravillosa revista; nadie puede negar que XTREME PC marca un antes (léase revistas gallegas muy toscas o yanquis demasiado técnicas, y pa' colmo es inglés) y un después en el mundo de las revistas informáticas. Aún me resulta increíble como una revista local pueda lograr un nivel internacional, y sin exagerar, tan alto, tanto que a la competencia le ha salido ¡un grano en el o...!, o si se quiere, un "pornoco informático" difícil de vencer.

Basta de envido, vamos al truco: 1) Quisiera que

publicaran los trucos para el C&C Red Alert, si puede ser, y para el FX-Fighter 2) ¿Pueden acaso juegos de arcades como Street Fighter vs. X-Men o cualquier otro correr bajo PC? ¿Qué necesito? 3) Mich..., Predator II, Blin 1497 y I Love Bill son los virus que hemos pescado. Respecto a esto, ¿Qué fin tiene quien crea un virus de los malignos para acabar con sistemas enteros?; y además ¿Es verdad que en Argentina piratear soft no es delito? Si bien todos alguna vez habremos pirateado algo, si es legal aquí, creo que no está respetando a quien tiene los derechos sobre cada soft. En fin, espero puedan hacer una reflexión sobre el tema; sigan así, siendo la mejor entre las mejores del mundo...

PD: Un CD, 150 páginas, nuevas secciones...sería ideal, pero a más de uno le costaría pagarlo.

Mensaje Final: Espero el día en el que el software nacional sea reconocido mundialmente, espero.

Mario "Alexis" Stopiello
Mar de Ajó

2) Un emulador, pero no de juegos tan nuevos como los que mencionaste, sino otros arcades más viejitos. Busca los emuladores en www.davesclassics.com 3) Supongo que molestar, no sé. No, piratear software es delito, lo que pasa es que ahora hay una discusión sobre un fallo de la Suprema Corte que dijo que no era delito en un caso específico, pero hay leyes claras que protegen a la propiedad intelectual.

TRAINERS PARA EL DIABLO

Queridos amigos de XTREME PC:

1) Quería felicitarlos por la excelente revista que hacen, es la mejor revista argentina de PC. Espero que no cambien porque a mí me gusta todo. Todas las secciones de la revista son excelentes. Lejos mejor que cualquier revista española (que son las que más se ven).

2) Quería preguntarles acerca del juego Age of Empires. En un número anterior pusieron unos trucos de este juego, decía una combinación de teclas para tener oro, comida, madera, etc. Yo las ingreso y no funcionan. Quería saber si esos trucos estan bien o no, si falta presionar alguna tecla antes o poner alguna palabra o algo por el estilo. Les agradecería que me respondan de alguna forma (Si hubiese más trucos u otros trucos para este juego me agradecería bastante).

3) Me interesaría saber si hay algunos trucos para el Diablo ¿Qué son esos cheaters o cheats de que hablan? Si son trucos o cosas, ¿Cómo los consigo?

4) Estaría bueno que agreguen un disco, si el costo de la revista no sube mucho (preferentemente que no suba).

5) Cuando me enteré de la revista (que fue por casualidad en el kiosco) dije "Otra revista Argentina, debe ser la misma $%^& de siempre" pero al hojearla me dí cuenta que estaba equivocado, muy equivocado; con decirles que volví a ver de donde era la revista, porque no podía creer que semejante revistón sea Argentina. "POR FIN ALGO BUENO Y NUESTRO"

Gastón F. Giaimo
Ramos Mejía - Buenos Aires

2) En este número podés encontrar los trucos para la versión completa (los anteriores eran para la demo) del Age of Empires. 3) No hay trucos, sino algunos "trainers". Estos son generados por fans del juego, y sirven para modificar al Diablo para tener más plata, guardar tu personaje, etc. Estos trainers no son parte del juego ni tienen nada que ver con Blizzard. Los podés conseguir en Internet en el yahoo buscando "diablo trainer".

LA REVISTA MAS COOL DEL PAIS

A los genios de XTREME PC:

¡Hey amigos!, me llamo Alejandro, tengo 16 años y me estoy haciendo fanático de los juegos de PC. Antes había comprado otras revistas pero las tiré a la basura cuando me compré esta.

Nunca había escrito a una carta a una revista y espero no me decepcionen, esta de más decir que son los mejores del mundo. ¡Ah! Por cierto la sección de Hard está excelente. Para ir al grano, les presento mis dudas y espero que me las puedan contestar: 1) Quisiera saber que si un juego requiere una PC 486, ¿Cómo funcionaría en una Pentium 200 MMX? (ej. Broken Sword) 2) ¿Qué significa NI en las características de un monitor? ¿Y en que difiere con los NE (no entrelazado)? 3) Los monitores como ViewSonic (o sea de marca) son SVGA o UVGA? 4) En un modelo de PC, ví que decía "Memoria RAM de 16 MB Sync Ram" ¿Qué significa?

Bueno, esas eran mis dudas. por cierto voto en el Ranking por el juego Tomb Raider 2. Quiero comprarme el "City of the Lost Children" ¿Podrían hacer una nota en "Reviews" para este juego de PC?

Cambiando de tema el puntaje que les doy es de 95% ¿Por qué?

Que tiene: La revista más *cool* del país

Lo que sí: ¡Es Argentina! (con eso lo digo todo).

Lo que no: -2%...Porque no tiene un CD con demos de regalo. -2%...Porque podría traer más páginas, ¡Please! -1%...Para que no se agranden.

PD: ¡Vamos XTREME PC y AGUANTE RIVER!
PD2: Eso es todo, un abrazo para todos y hasta pronto.

Alejandro César Castro
Jujuy

1) Si el juego es para una 486 y es una aventura gráfica, sería igual. Si es un arcade obviamente va a ser más rápido. 2) No Interlaced, o sea No Entrelazado=Lo mismo. 3) SVGA y UVGA es lo mismo. No hay una norma que supere a los SVGA. 4) Es la memoria conocida como SDRAM. 5) El juego está un poco viejito para estar en los reviews.

NO A LA CENSURA

Hola a todos. Quiero empezar diciendo detalles como ser que en la revista n° 6, apareció un tal Rolando Paolone diciendo cosas feas, como ser una crítica del Monkey Island, que es muy fácil como diciendo que no le gusta, por ello, quisiera que en esas partes en que critiquen de ese modo a un juego tan maravilloso, que lo saquen porque, y estoy seguro que la mayoría me apoyará, ese es uno de los mejores juegos sacados en su momento y aún ahora lo sigue siendo; por otra parte, quisiera que este chico pruebe jugar y ganar en el modo difícil el Monkey 2, por una parte porque probablemente no lo logre tan fácilmente ganar como lo dijo, y por otra parte porque, o no lo habrá jugado a fondo o no lo habrá entendido pero no conozco a nadie que le haya resultado tan fácil el método difícil, ni tampoco alguien a quien no le guste. Por otra parte los juegos que nombró como que juega principalmente, no me da otra imagen más que la de un "PENDEJO", y perdonen la expresión.

Le quiero responder su pregunta de si es un buen jugador...¿Puedo? NO, sos terrible. Que hayas terminado un montón de juegos no quiere decir nada. Esta bien, yo admito que a veces me paso en cantidad de juego, pero también uso la máquina para diseño gráfico y programación, cosa productiva y espero que los demás lectores empiecen a usar la máquina como yo: para lo que realmente ha sido echa; además, los 26 juegos que ganó con trucos, los trucos son ayuda para lo información de todos y para ser relativamente un buen jugador depende del que el porcentaje de juegos terminados sin la ayuda de ningún tipo debe ser el 90% lo que estaría contestando nuevamente a Rolando Ando.

A Hernán Canoas le quiero decir que no se la agarre con los cheaters porque la culpa de perder enseguida no puede ser más que suya, o sea que debe de ser un mal jugador y de los peores por querer echarle la culpa a los demás.

Por otro parte deseaba que me den direcciones en donde conseguir a precio razonable y sus precios de la placa aceleradora Monster II mientras que no sea ninguno de los típicos hipermercados de Cabildo. Chau!

Ariel Guerschanik
arissg@rocketmail.com

A ver si nos entendemos. Las cartas de los lectores aparecen como vienen, y no pienso cortar nada porque eso es censura, ¿Se entiende? Ahora, si van a empezar a insultarse gratuitamente, aplico la ley del "Delete". ¿Ok? Esto lo digo porque las críticas y los puntos de vista diferentes están bien, siempre que haya respeto. ¡Hasta la próxima!

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Bolívar 187 - Piso 5°D (1066) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar
Las cartas que no aparezcan aquí por cuestiones de espacio serán contestadas por E-MAIL

próximo número

PARA QUE VAYAS SABIENDO QUE ES LO QUE SE VIENE

Como es nuestra costumbre, en este pequeño espacio nos despedimos de todos los que leen XTREME PC, no sin antes anticiparles en que estaremos trabajando en los próximos días.
Miren en esta misma página todo lo que se viene, así como los títulos que revisaremos en nuestro número 8.
Hemos escogido para nuestra nota de tapa al SIN de Activision, porque consideramos que no podemos dejar pasar más tiempo sin informales de este fantástico juego que esperamos con ansias todos los fanáticos de los juegos 3D.
Y como siempre toda la última información de lo que acontece a escala mundial en la industria de los juegos para PC, La Zona 3D, Emuladores, Lo que viene, Trucos y Soluciones.

Previews

- Blood 2
- Jazz Jackrabbit 2
- Jagged Alliance 2
- 20.000 Leagues: The Adventure
- Quest for Glory V: Dragon Fire
- Star Wars: Force Commander
- Y todas las novedades...



Blood 2

Reviews

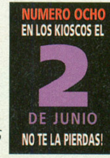
- Hexen 2: Mission Pack
- Die by the Sword
- Of Light & Darkness
- Alien Earth
- VR PowerBoat Racing
- Dark Reign: Mission Pack
- Deathtrap Dungeon
- Y los últimos lanzamientos...

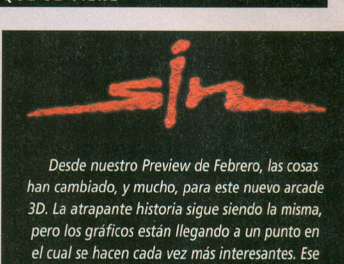


VR PowerBoat Racing

Además...

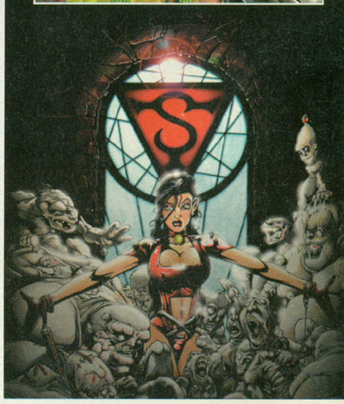
- Hardware: Los últimos accesorios analizados por nuestros especialistas.
- News
- Correo de Lectores
- Secciones: Emuladores, La zona 3D y Lo que viene
- Soluciones: Todos los trucos y estrategias para tus juegos favoritos.





Desde nuestro Preview de Febrero, las cosas han cambiado, y mucho, para este nuevo arcade 3D. La atrapante historia sigue siendo la misma, pero los gráficos están llegando a un punto en el cual se hacen cada vez más interesantes. Ese es el motivo por el cual te mostramos en exclusiva, y antes que en ninguna otra revista, las últimas imágenes del Sin, todos los detalles de como está tomando forma, y un reportaje exclusivo con los programadores de este juego que va a dar que hablar.





Fallout™

A POST NUCLEAR ROLE PLAYING GAME



¡100% Castellano!

"Mejor Juego de Rol del Año"
Computer Gaming World





Nuestra existencia... un refugio subterráneo convertido en hogar definitivo de 1000 personas, luego del holocausto nuclear. Han pasado casi 80 años y todavía no tenemos idea de lo que pasa allí afuera. Por supuesto, hemos enviado exploradores voluntarios, pero ninguno a regresado... Ahora nuestro reciclador de agua ha fallado. El racionamiento ya empezó, pero alguien debe salir en búsqueda del microchip de repuesto y de otros sobrevivientes. Lo hemos echado a la suerte, Adivina quién fué el elegido?...

DIE BY THE SWORD

Aventúrate en la siniestra fortaleza subterránea para rescatar al amor de tu vida de un terrorífico sacrificio ritual. En el rol del aventurero Enric, ábrete paso entre hordas de inteligentes y audaces enemigos.

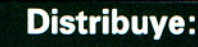
"Mejor que Tomb Raider en casi todos los aspectos"
NEXT GENERATION



Entabla un salvaje combate contra los Kobolds, contra los Orcos e incluso contra un pulpo gigante mientras exploras peligrosas minas ocultas, escapas de lava incandescente y navegas por traicioneros ríos subterráneos. Pon toda tu fuerza, destreza e ingenio al límite y prepárate para la más fantástica aventura guerrera de tu vida.

¡100% Castellano!

Interplay™





San Luis 3065 - (1186) - Cap. Fed.
Tel/Fax:962-7263
www.edusoft.com.ar

CD MARKET



STARCRAFT
FORMULA 1 UBISOFT
BATTLEZONE
ULTIMATE RACE PRO
STAR WARS REBELLION
POWER BOAT RACING
DIE BY THE SWORD
THRUSTMASTER NASCAR PRO
THRUSTMASTER GRAND PRIX 1
THRUSTMASTER FORMULA T2
$ 35 EF - 2000
$ 23 TOTAL FONTS 98
$ 39 LINUX 6 CD'S

Solicitá al 372-5900 tu catálogo gratis de ofertas y novedades.

Av. Córdoba 1170 / 1176 Tel.Fax: 375-1464/5 L. Rotativas

e-mail: memotec1@interactive.com.ar

Envíos al Interior - Tarjetas hasta 12 cuotas